家用电脑与游戏

2002 5

Play!

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY VOL.2002.05 ISSUE 93

中关村启示录 II
策划案亮点曝光 PART2
讲述中国 IT 人自己的故事

郑问之三国志
PS2 巨作中文版进军 PC

古墓丽影：暗黑天使
站在古墓之外的劳拉

硬派的温柔
云斯顿赛车 2002 赛季

魔兽乱弹
关于魔兽争霸叁的二三事

石器时代3.0版 ON LINE
伊甸新大陆

魔法门双雄会
HEROES IV OF MIGHT AND MAGIC　Might and Magic IX
重量级完全攻略
英雄无敌IV英雄学教程
魔法门IX冒险全书

地牢围攻 东方之岛探秘
全线攻略带您进入史上最精彩的奇幻大陆

大富翁6 RICH MAN

零售价：8.8元　www.fcgm.com.cn
ISSN 1009-6183





FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY
2002 年 5 月号 总 93 期

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
协　　办：北京金裕兴电子技术有限公司
编辑出版：《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址：北京市海淀区曙光路 45 号综合楼 6 层
通讯地址：北京 813 信箱
邮政编码：100037
电　　话：(010)68728137、68728138、68728139
传　　真：(010)68728134
网　　址：http://www.fcgm.com.cn
电子邮件：fcgm@fcgm.com.cn

主　　编：赵震东
常务副主编：孙百英
编辑部主任：刘威
编辑部副主任：梁华栋
编辑 / 记者：陈明辉 谷岩 宋润方 罗东东 周超
美术编辑：单非 冉斌 沈琳

发行部主任：宋爱华
电　　话：(010)68728132

广告部地址：西城区德胜门外大街 97 号
广告代理：北京互动家园广告有限公司
电　　话：(010)68728133、68411807
电子邮件：ad@fcgm.com.cn

刊　　号：ISSN 1009-6183
　　　　　CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1369M
国外发行：中国国际图书贸易总公司

广告经营许可证：京西工商广字第 0010 号

印　　刷：利丰雅高印刷（深圳）有限公司
定　　价：8.80 元

特别企划



6

封面视点

想知道新一代《大富翁Ⅵ》有哪些新特点吗？想了解在 5 代时被骂得很惨的即时模式有什么改进吗？在六代中，应玩家的强烈要求，回合制的游戏模式也终于重返故里，而笔者将利用这个机会，带你抢先体验游戏的种种乐趣，喜爱"大富翁"系列的玩家，一定不能错过！

26



电娱实况

42



网络帝国

54



冒险之王

78



84



霸者之道

这场围绕泰伯利亚矿石的掠夺与反掠夺的战争终于结束了，泰伯利亚矿即将迎来人类和平利用的时代，但和平不是可以轻易获得的，这场最后的战争 NOD 险些就获胜，而逆转结局的是 7 位英勇的斗士……

91



尖端武器

强手大亨

"本土的 IT 人、真实的中关村"就是《中Ⅱ》的制作理念，而为了贯彻这一概念，"展现中国 IT 人在不同时期的不同辛酸奋斗史"，制作组为此费了不少心思。本期的话题，将围绕着《中关村启示录Ⅱ》中的这些闪光点展开……

107



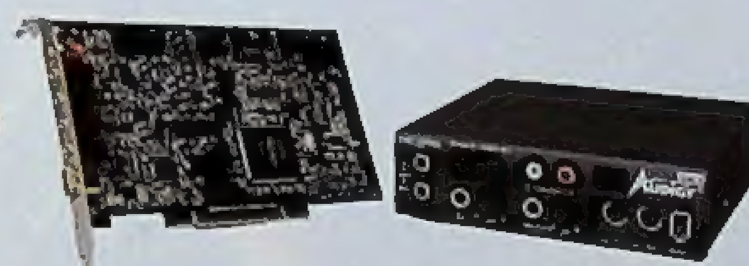
运动极限

113



软硬武略

126



娱人码头

广告索引

玩的就是网络

4 月 13 日晚，刚刚参加完盛大网络公司网络游戏《新英雄门》发布会的 Racer 由上海飞回北京，随即投入紧张的工作之中。15 日，国航一架 767 客机在韩国坠毁的消息遍布各大网站！虽然风马牛不相及，Racer 还是暗自庆幸，因为那天我坐的也是 767，而且选择的也是最为信任的国航。不过在短暂的惊诧与悲哀之后，Racer 便又开始工作了。

这就是网络时代的生活，全人类可以同呼吸、共命运。我们每天在网上查看新闻或漫无目的冲浪，在 E-Mail 里问候亲友或拜访客户，在 QQ 上无聊的聊天或来段网恋，在 Online Game 里疯狂练级或惬意地 PK……网络已经无处不在。对了，忘了说了，我那张往返的机票也是在网上订购的……

那天统计完"中国游戏风云榜"读者投票后，突然想计算一下在榜游戏中到底有多少能够连网（包括局域网和因特网），没想到竟有 18 个之多，其中一款新出的大作我不能确定，便问月月，月月不加思索地说："当然可以啊……"，不想一旁的东东听了，插嘴道："不行！@#$%^&*……"字里行间充满义愤填膺、忿忿不平之意。

听罢此言顿觉感慨万千，若干年前我们曾为一款游戏能够连网激动不已，若干年后我们却为一款游戏不能连网而更加"激动"，若干年前我们曾为能够上网激动不已，若干年后我们则为无法上网而更加"激动"，看来我们已经从骨子里被网络化了，无论工作、学习或游戏。

生活在网络时代是多么的幸福啊！痛苦的是，我们的网络不会让我们幸福得这么痛快。由于众所周知的、这样那样的、叽叽歪歪的一大堆原因，虽然线也铺了，申请也报了，可编辑部的宽带还是停留在梦想阶段，众位小编仍旧在 n 年前架设的一线通上分享通一线的"乐趣"。好在大家知道礼让为先，虽然每月着急不少，却从没误过大事。说实话，这种北京特色的网络也还不错啦，在宽带技术飞速发展的今天能有这种体验的机会已经非常"难得"了，慢是慢点儿，可毕竟还能上网。只是拜托，不要再掉线了……

说到这儿，就不能不佩服丹和石子，他们竟然在这种网络支持下的 Online Game 里仍然能够玩得不亦乐乎，也许这就是网络与游戏双重魅力吸引的结果吧。我采访过的每个厂商也都说"游戏必然网络化"，现实似乎也是如此。您没见么，一个个.com 倒下去了，一茬茬网络游戏公司诞生了，新一轮的商业游戏已经开始了！

游戏已离不开网络，网络再也离不开游戏，或者可以说游戏就是网络，网络就是游戏，谁分得清呢?！

——困在网中央的 Racer
srf@fcgm.com.cn

魔法门双雄会

Might and Magic® IX

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC®



Might and Magic® IX

魔法门IX

冒险之书

第一卷 了解未知的世界

键盘操作

表1：快捷键分布

键位	用途
W、S、A、D	前进、后退、左移、右移
↑、↓、←、→	前进、后退、左转、右转
Space	使用、打开
Enter	即时/回合切换
X	跳跃
C	蹲下
I	物品栏
N	信息总览
J	冒险日志
M	地图
B	魔法书
Q	任务记录
R	休息
F	队伍信息
Z	成员信息
G	鉴别怪物
F5	快速存档
F9	快速提档
Page Up / Page Down	仰视/俯视
鼠标左键	远程/近距攻击
鼠标右键	远程/魔法攻击

大陆旅行

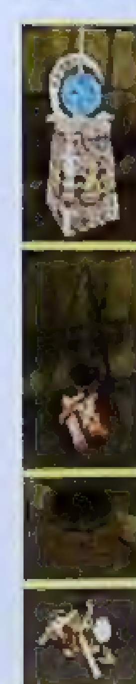
Chendian 大陆上分布着大大小小的城镇，要在它们之间穿行有两种办法：一，坐"11"路车，二，坐船。下面给大家附上有关数据，带*的路线表示必须完成相应任务才能开通。（表2）（表3）

表2：步行路线表

Dranghelm	↔	Sturmford
Frosgard	↔	Thjorgard
Thjorgard	↔	Thronheim*
Thronhelm	↔	Frosgard
Yorwick	↔	Thronheim

自然道具

不论是野外还是城市里，都分布着一些可以给队伍改变运势的道具，也许一场战斗的成败刚好就决定于这些不起眼的东西。



神力座：神力座可以暂时提高角色的某种属性。

野餐：吃一顿野餐，可以暂时提高你的抵抗力。

大餐：结结实实的吃一顿，呵呵，永久性提高某项抵抗力。

骷髅：你可以从野外的尸骨或者垃圾堆里捡到些装备，但是得冒着染病的危险。

木箱：箱子里都藏着些不错的装备，尤其是带有机关的那些。如果想安全取到箱子里宝物，你的解除陷阱等级必须高于机关的等级。

表4：宝箱图鉴

难度2	难度4	难度6	难度8	难度10
财富1	财富2	财富3	财富4	财富5

注：机关难度2为最高，财富量1为最高

表5：药水颜色表

颜色	作用
红	力量永久加2点
蓝	魔法永久加2点
绿	耐力永久加2点
黄	精确永久加2点
紫	速度永久加2点
白	运气永久加2点

注："一锅汤" 随机得到一些物品，但是有可能让你的队员染病或者中毒

木桶：其实木桶的外表都一样，但是仔细看的话，也许你会发现有些桶里装着些花花绿绿的药水，别犹豫，喝了它！

三叶草：可以给一个角色永久性增加一点属性。

水井：水井和喷泉可以随机的给队伍带来一些帮助，比如说补充HP。

城镇建筑

任何一个城镇都能够满足一个冒险队伍的基本需求，除了以往大家熟悉的建筑外，还增加了出售技能书的图书馆，这里可以购买技能并且加以学习。



城镇的市镇厅里配有传送石（TownPortal-Stone），只有点击后才能用回城魔法回到这里。

训练场仍然是升级场所，冒险者们获得了经验还得在这里通过训练，各训练场训练级别如下：

表6：训练场的级别

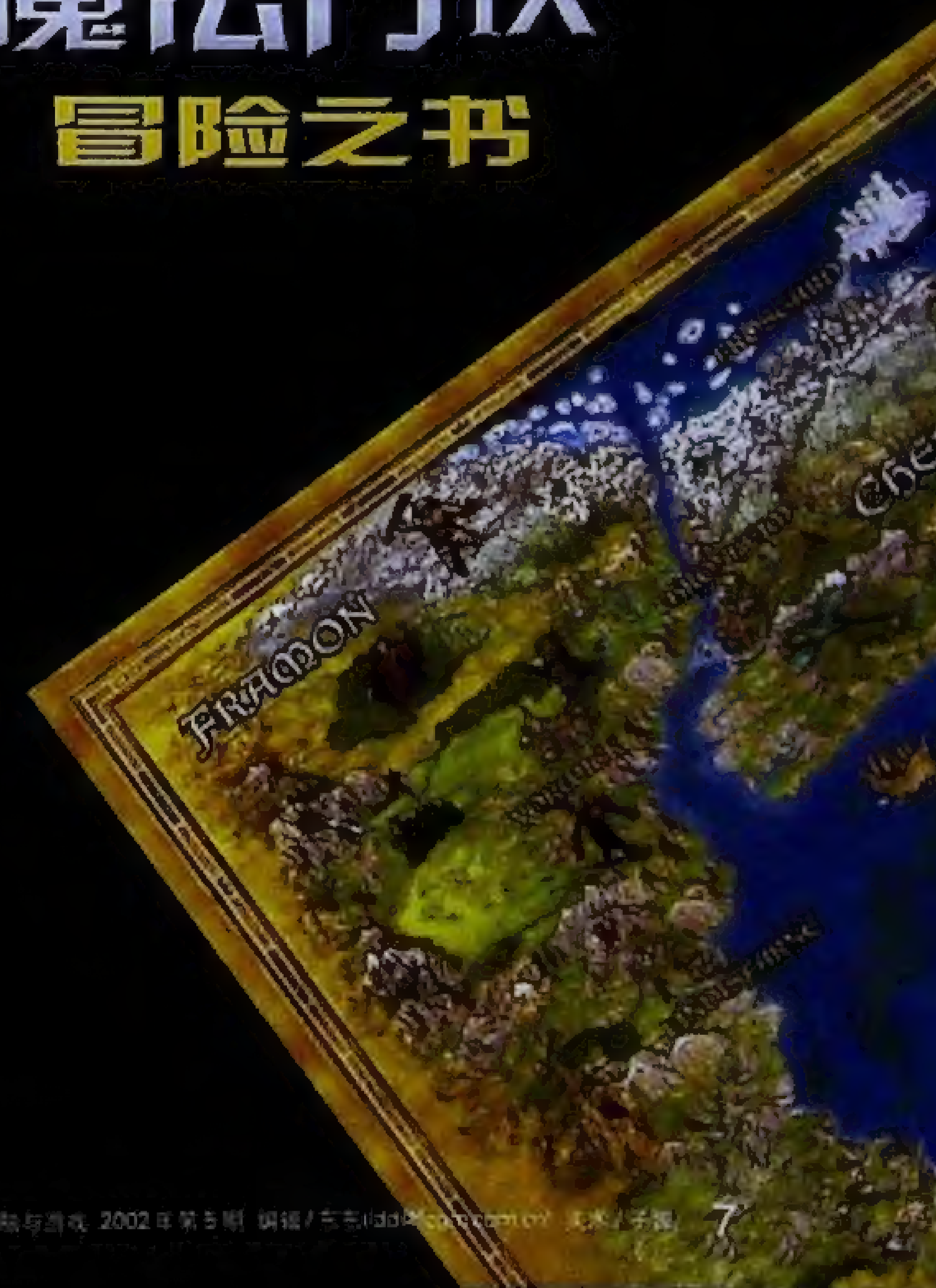
训练场所在地	训练级别
Strumford	15
Dranghelm	20
Thjorgard	25
Guberland	40
Frosgard	50+
Thjorgard	50+
Thronhelm	50+
Arslegard	50+

隐藏区域

既然是隐藏的，那么当然有秘密，想解开它们么？你的队伍中必须有人会"感知"才行，当你接近一个隐藏区域时，你会发现它变成红色了。随着冒险的进行，要注意不断提高自己的感知力。

重要提示

游戏中，大家可能会遇到这种情况，就是在还没接到任务前就"不慎"完成了任务，任务物品也不知道贩卖到何处了，怎么办呢？



可以打开游戏文件夹下的 minisaves 这个子文件夹，把里面相关的地图文件删掉，比如说是 Anskramkeep 这个区域，那么就得把 Anskramkeep.* 的文件全部删掉，这时候这个区域内的敌人就全部复活了，而且物品也重置一遍。呵呵，这个方法也可以当密技用哦，可以无限次使用桶子之类的特殊道具。不过要注意，重置某个区域前最好离开这个区域，重置后再来，否则容易出问题……

第二卷 组建精良的队伍

队伍组成

本代简化了队伍的设置，经验丰富的 MMer（是魔法门爱好者，不是 MM 爱好者，特此声明），看一眼就能有个大致的队伍配置方案。最基本的队伍配置当然是力量和魔法型对半，即两名战士（Fighter），两名魔法学徒（Initiate），这样可以保证平衡性，不过即使把四个角色全部选成魔法型或者全是力量型也不影响过关，只是难度增大了而已。角色在以后则可以根据需要转职，人物的外观会改变哦。

游戏里有 4 个种族可选，分别是人类、精灵、矮人、半兽人，同 AD&D 游戏一样，人类仍然是平均型的种族，不过矮人在这里变成了魔法白痴，根据角色的特点分配接下来开始分配点数那是自然。下面请看种族的特点，表格内数字均为属性的最小值，红色数值为强项，即每分配一点可增加两点属性，兰色数值为弱项，每分配两点增加一点属性。

表7：种族属性表

种族	力量	魔法	耐力	精确	速度	运气
人类 Human	9	9	9	9	9	9
精灵 Elf	7	9	7	9	9	9
矮人 Dwarf	9	8	9	9	7	9
半兽人 Half Orc	9	8	9	9	7	8

属性分析

力量：决定格斗时对敌人的物理伤害力。战士应该着重将点数分配给力量，但是考虑到以后的升级，也不能忽视其他属性。魔法型角色可以将力量点数放到最低，在 7~9 之间（和种族有关）。

魔法：魔法型角色应该重点将点数分配给这项属性，力量型的圣武士（Pladin）、游侠（Ranger）等也可以施放魔法，所以打算向这两个升级的战士同样也应该照顾到魔法属性，建议将魔法属性设为 9~11。

耐力：直接影响角色的 HP，决定一个角色在战斗中的生存能力。战士应该将耐力设为 19 或者更高，魔法学徒最好也有 9~11 点。注意，如果你的队伍里有精灵的话，还是放弃耐力这一项比较好（直接降到最低），把点数分配到速度上来提高生存能力。

精确：决定角色近距格斗和远程攻击的命中率，任何角色都不可忽视！战士最少应该有 13 点精确，15 点最好，魔法学徒则最少应该有 11 点。

速度：决定角色的装甲等级和攻击频率，分配到 11~15 点比较合适。半兽人则只有通过加耐力提高 HP 弥补装甲等级和速度的缺陷。

运气：影响角色的对魔法和陷阱攻击的抗力，其实意义不大。

看完上面的提示和建议，有些玩家头脑里本来还有个队伍的初步配置方案，现在反倒被各种数据搞得一头雾水了。不用着急，请看右面这个表格，保你茅塞顿开。

表8：属性修正值表

属性值	修正值
0	-6
3	-5
5	-4
7	-3
9	-2
11	-1
13	0
15	1
17	2
19	3
21	4
25	5
30	6

分析一下这个表格，可以看出 13 点实际上就是平衡点，从 7~21 之间每提高 2 点可以得到 1 点奖励，而 21 以上则是每提高 4 点才得到 1 点奖励，所以游戏开始设定角色时没有必要将一项属性设为 25 点，21 点作为上限刚合适，用 4 点属性换 1 点奖励实在有些不值。

技能选择

战士预设的第一技能是刀剑和护甲，可选的第二技能有修理物品（Repair Item）、盾牌（Shield）、徒手格斗（Unarmed）、感知（Perception）、交易（Merchant）、解除陷阱（Disarm Trap）、弓箭（Bow）、躲闪（Dodge）、钝器（Cudgel）、鉴定怪物（ID Monster）。

魔法学徒预设的第一技能是元素和精神魔法，可选的第二技能有黑暗魔法（Dark）、鉴定物品（ID Item）、弓箭（Bow）、钝器（Cudgel）、光明魔法（Light）、学习（Learning）、修理物品（Repair）、感知（Perception）、鉴定怪物(ID Monster)。

这些只是预设的技能，以后还可以购买卷轴进一步学习其他技能，包括长矛（Spear）、投掷武器（Thrown Weapons）、武器专家（Armsmaster）、冥想（Meditation）和健身术（Bodybuilding）。不过，在进入可购买卷轴的区域前之前还有一段战斗活动，如何选择预设的第二技能才能顺利通过初期考验呢？建议：

1、四名角色中至少两名选择弓箭（最好四个人都选）便于对付龙蝇。

2、至少一个学徒选择光明魔法，这样就可以拥有治疗魔法了。

3、一名战士选择感知，一名战士选择交易。感知可以帮助队伍探测到隐藏的区域，交易则可以在购买其他技能卷轴的时候得到不少实惠。

另外，进入游戏后，参加训练还可以得到解除陷阱和鉴定物品的技能卷轴，很快就可以发挥作用。

技能分析

不同职业的技能等级见后页表 9。其中专家级要求技能等级为 4 级，大师要求 7 级，宗师级要求 10 级。

表3：船只航程表

出发地	目的地	开船时间 一	二	三	四	五	六	日	航程
Sturmford	Drangheim		√		√		√	√	1
Drangheim	Guberland	√		√			√		1
	Sturmford		√			√			1
Guberland	Lindisfarne	√							3
	Isle of Ashes		√						3
	Thronheim			√					5
	Thjogard				√				4
	Frosgard*					√			4
	Drangheim						√		1
	Sturmgford							√	1
Lindisfarne	Drangheim	√							5
	Sturmford		√						5
	Guberland			√					3
	Thronheim					√			3
	Thjogard						√		4
Thronheim	Isle of Ashes	√							4
	Thjogard		√						2
	Drangheim			√					5
	Sturmford				√				4
	Guberland					√			5
	Lindisfarne						√		3
	Frosgard*							√	2
Thjogard	Sturmford	√							2
	Drangheim		√						3
	Frosgard*			√					5
	Guberland				√				4
	Lindisfarne					√			4
	Isle of Ashes						√		4
	Thronheim							√	4
Frosgard	Lindisfarne*	√							4
	Thronheim*		√						2
	Sturmford*			√					5
	Guberland*				√				4
	Thjorgard*					√			5
	Drangheim*							√	3
Isle of Ashes	Sturmford		√	√	√	√	√	√	4

第三卷 升级强大的英雄

包括预设的战士和学徒在内，游戏中总共有 14 种职业，每种职业都有自己的专长，所以如何搭配好自己的队伍是十分重要的，表 11 是不同职业升级时生命值和魔法值获得的奖励。

表11：升级奖励表

职业	HP 增加点数	SP 增加点数
战士	5	0
学徒	4	3
十字军	7	3
佣兵	8	0
学者	6	5
医师	7	4
游侠	9	4
圣武士	9	4
刺客	10	0
格斗家	10	0
巫师	8	8
巫妖	8	8
牧师	9	7
德鲁伊	9	7

力量英雄的晋升

注意，接晋升任务时一定要做出选择（选择好让哪名队员晋升），如果不作选择的话，即使完成任务也不能晋升，虽然更高级的晋升任务还是可以接到，但是没有办法获得称号了，只有经验值而已。晋升任务的具体位置可以参见后面的任务地图。

（一）战士→佣兵

①在 Thronheim 的酒馆里同 Skull Splitter 对话，接下晋升任务——护送船只，然后选择希望晋升的角色。

②到 Guberland，在嘉年华会入口处找到 Atli，告诉他，"我们是来保护船只的"，他会提示队伍在早上 3 点到 6 点间到码头去。

③3 点的时候赶往码头，这时候会看到码头的守卫离开，到他所在的那个位置就地休息就行了。3 点到 6 点之间就有土匪前来袭击啦，干掉他们，如果错过了时间则要等到下一天进行。

④6 点 15 分，Atli 带着老婆来到码头，同他交谈，任务就完成了，回头找 Skull Splitter 汇报。

（二）战士→十字军

①在 Drangheim 的神庙里同 Keith 交谈，接受除掉土匪团伙的任务（这个晋升任务在初期进入 Drangheim 时就可以进行，很简单）。

②找到土匪的营地，HOHO，杀~~杀了敌人再扫荡营地，把土匪的赃物犁、布娃娃、布袋取走。别高兴，东西要物归原主的！

③到附近的村庄里，把赃物一一归还给村民。

④返回神庙汇报成绩，OK。

（三）佣兵→角斗士

① 在 Sturmford 向 Gjukissen 提出晋升请求，结果这家伙有三个条件：一、给他带来一张蜥蜴皮；二、把 Kira 的盾牌搞来；三、在竞技场里战斗取胜。

②如果身上有蜥蜴皮的话有那就刚好（在 Anskram 要塞任务中可以遇到 3 个蜥蜴），如果没有的话可以到 Thronheim 野外去打一张（实在不行就重置地图）。

③盾牌很好办，直接到 Thronheim 城里，在 Kira 的房间门口拿就是了。

④到 Thjorgard 城，在竞技场里选择 "Lord" 难度开打并且取胜。

⑤把物品带回去间 Gjukissen 即可。

（四）佣兵→刺客

①在 Drangheim 城的酒馆里找到 Atli，接下来他的两个任务：一、偷取 Kluso 的匕首；二、刺杀 Guiare A'Velsi。

②任务一，Kluso 的房间在酒馆对面高地上（门框是红色的），进入这个房间有两种办法，第一种办法就是直接杀进去（建议在 15 级左右），第二种是从门外的楼梯上到 2 楼，然后从窗户里翻进去，进入后，找到下 1 楼的台阶，在壁炉上得到匕首，同时旁边的黑色箱子里也可以得到不少好东西。

③任务二，在城里的武器店或者酒馆附近找到 Guiare A'Velsi（外表就是一个土匪！），杀掉就行了。

（五）十字军→圣武士

①在 Lindisfarne 的修道院找到 Grehgknak（蓝衣人），接下他的两个任务：一、解救 Jarl；二、诅咒一个家庭并且再挽救它（真够狠的）。

②解救 Jarl：首先要按照要求到 Thjorgard 的要塞中，把有关暗杀计划的信送给 Jarl，并且约好次日在竞技场见面。第二天赶到竞技场，结果当然是见不到他，这时候随便选个难度在竞技场打一架。战斗过程中，Byri 出现，和他对话，得知 Harris 就是刺客。接下来到城里的综合商店找到 Harris，逼他坦白。最后再找到 Jarl，告知犯人是 Harris，这个任务就完成了。

③到 Sturmford 的市镇厅里同一个会计谈话，得知这里被一个小偷洗劫了，小偷名字叫做 Hatlati。接下抓捕小偷的任务，然后到神庙附近去转转，要不了多久就可以找到那个目标（和普通老人的外形一样），同 Hatlati 对话，警告他已经被捕了，这时候他就会加入队伍。然后呢，回到市镇厅，同监牢的警卫对话，把 Hatlati 丢到牢里去。

④现在就要开始挽救这个家庭了。首先到 Hatlati 的家去，同他的大儿子对话，表示可以给他介绍个工作。接下来，到魔法商店去，向老板推荐 Itlor，老板同意后回来把这个消息告诉 Itlor，这个任务就算完成了。

⑤返回到 Grehgknak 那里，完成晋升。

表9：技能学习总表

技能	战士 Fighter	佣兵 Mercenary	刺客 Assassin	角斗士 Gladiator	十字军 Crusader	游侠 Ranger	圣武士 Paladin	魔法学徒 Initiate	学者 Scholar	巫师 Mage	巫妖 Lich	医师 Healer	牧师 Priest	德鲁伊 Druid
刀剑	专家	专家	宗师	宗师	专家	专家	宗师	—	—	—	—	—	—	—
钝器	普通	普通	普通	大师	专家	专家	宗师	普通	普通	专家	专家	普通	大师	专家
长矛	专家	专家	大师	宗师	专家	专家	专家	—	—	—	—	—	—	—
弓箭	专家	专家	专家	专家	专家	宗师	大师	普通	普通	普通	普通	专家	大师	专家
投掷武器	普通	普通	宗师	专家	普通	专家	普通	—	普通	专家	大师	—	—	—
武器专家	普通	专家	大师	宗师	专家	大师	大师	—	普通	专家	专家	普通	专家	专家
徒手格斗	普通	普通	专家	大师	普通	普通	专家	—	—	—	—	专家	大师	宗师
护甲	专家	专家	大师	大师	专家	大师	宗师	普通	普通	专家	专家	专家	大师	大师
盾牌	专家	专家	专家	宗师	专家	专家	大师	—	—	—	—	普通	专家	专家
躲闪	普通	专家	大师	大师	专家	宗师	专家	普通	普通	普通	普通	普通	普通	宗师
元素魔法	—	—	—	—	普通	专家	普通	专家	专家	宗师	宗师	专家	大师	大师
光明魔法	—	—	—	—	普通	普通	专家	专家	专家	宗师	专家	专家	宗师	专家
黑暗魔法	—	—	—	—	—	—	—	普通	专家	专家	宗师	普通	专家	普通
精神魔法	—	—	—	—	普通	专家	专家	普通	普通	专家	专家	专家	宗师	宗师
冥想	—	—	—	—	普通	专家	专家	普通	专家	宗师	宗师	专家	宗师	大师
解除陷阱	专家	专家	宗师	大师	专家	专家	大师	普通	专家	大师	大师	专家	大师	大师
交易	专家	专家	大师	专家	专家	专家	宗师	专家	专家	专家	大师	专家	专家	专家
感知	专家	专家	大师	专家	专家	宗师	大师	专家	专家	专家	专家	专家	专家	专家
修理物品	普通	普通	专家	大师	普通	大师	大师	普通	普通	普通	普通	普通	宗师	专家
鉴定物品	专家	专家	大师	专家	专家	专家	专家	专家	专家	宗师	大师	专家	专家	大师
鉴定怪物	普通	普通	专家	专家	普通	宗师	专家	普通	专家	大师	大师	普通	专家	专家
健身术	普通	专家	大师	宗师	专家	大师	宗师	—	普通	普通	普通	普通	专家	宗师
学习	普通	专家	大师	专家	专家	大师	大师	普通	专家	宗师	宗师	专家	大师	大师

（六）十字军→游侠

①在 Frosgard 的银行附近从 Fenja 那里接下两个任务：一、找到叫做 Everstrike 的弓；二、完成地牢的考验。

②Everstrike 在 Dook's Castle 得到，具体方法是要扳动一个机关——墙上的盾牌，难度不大，这里就不赘述了。

③得到弓以后，找到 Dungeon Of Secrets，然后同门口的老人对话，告知你是来进行晋升的，这时候就可以进入了。通过之后，再次同老人对话，确认完成了考验。

④返回 Fenja 这里，交代完即可升级。

魔法英雄的晋升

（一）魔法学徒→学者

①到 Thjorgard 城，在 Bembridege 大学里同 Tymon 交谈，他会要求你去研究一种动物——Magreeb。

②在 Thjorgard 城外找到 Magreeb（就是一种螳螂一样的怪物，野外有不少，见地图位置），然后返回 Tymon 处，告知你已经见到 Magreeb 了，这时候他会问那个动物是什么颜色的，回答“绿色（Green）”即可。

（二）魔法学徒→医师

①在 Guberland 城的神庙里找到 Tjolnir 接任务。

②在城里的综合商店附近找到 Skarphedinn，问他有关 Nurtigan 的事情，他会让队伍去拿一样东西做药。

③离开城市后进入 Hag's Cave，找到 Old Hag 后，从她旁边拿到梳子，将梳子带回 Skarphedinn 处。

④等两小时，然后将制好的药水带到市镇厅旁边的监禁室里给 Nurtigan 喝下，这个任务就完成了，返回 Tjolnir 处可进行晋升。

（三）学者→巫师

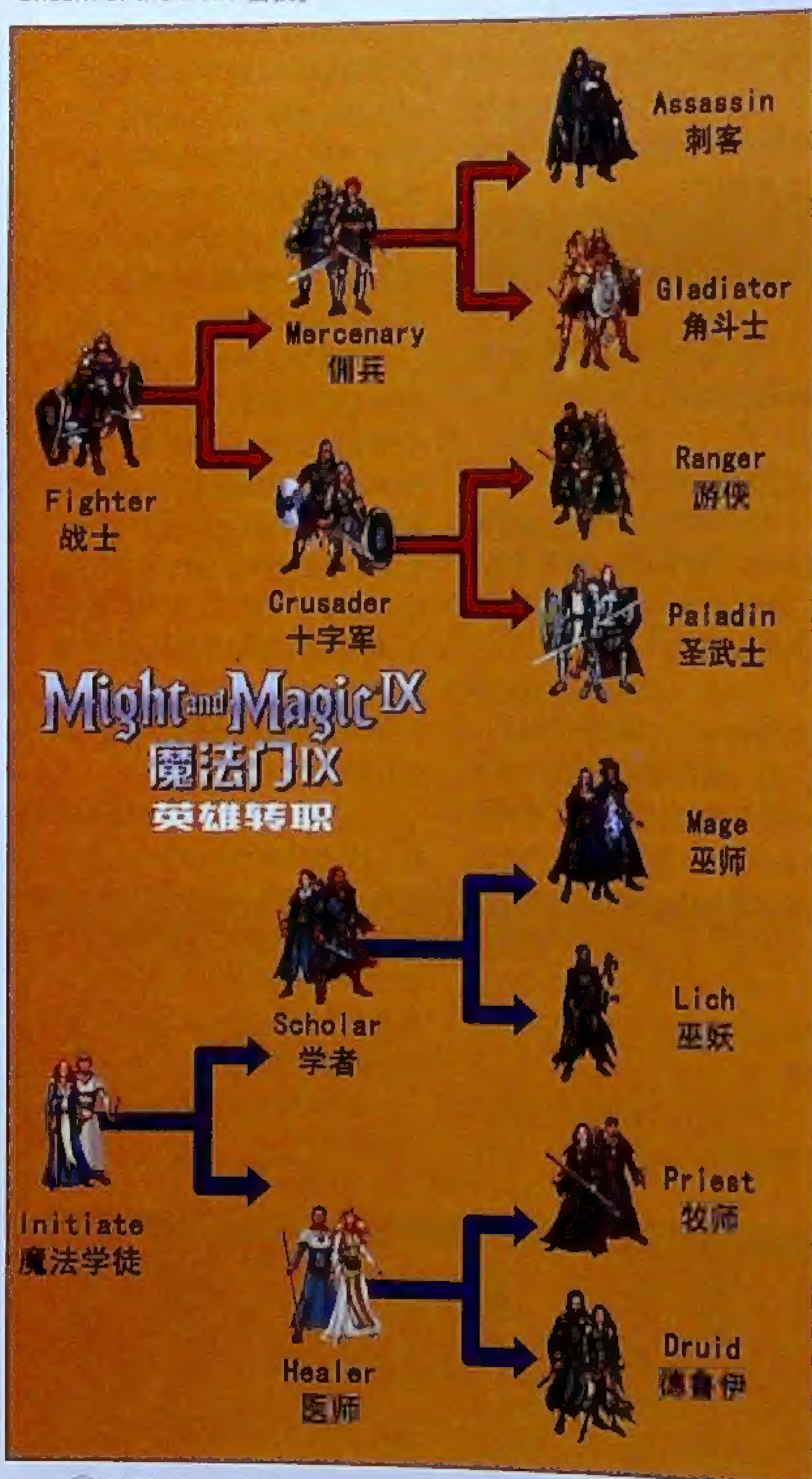
①Thjorgard 城，在 Bembridge 大学里同 Johannes 对话，他会让你去找 Verhoffin 遗迹。

②这个遗迹就在游戏刚开始的小岛上，进去首先要找到一把钥匙，然后打开一个上锁的房间，得到找到一本书。

③把书拿回去，结果 Johannes 说不是这本，唉，只好再到 Dragonheim 去找。在城外一个上锁的房间里（Johannes 会给你钥匙），打开地板，就可以找到真本了。拿了书回去即可。

（四）学者→巫妖

①在 Frosgard 城酒馆附近找到 Skulil，问他有什么新闻之类的东东，他会给你一个有关巫妖的介绍，但是只有一半，另一半要到 Chasm of the Dead 去找。



②回到 Drangheim 城外的 Chasm of the Dead，找到介绍的下半部分，这时候就可以去 Yorwick 的巫妖实验室了。

③在实验室 1 层，找到几袋药，上楼，找一个锅，把药放到里面，变成药水，然后再在旁边的铁架子上把药水倒到瓶子里，好了，药水配成了。

④这时候就可以回到 1 层找巫妖转化器了，找到后，打开控制台上的开关，进入转化器里，然后拉扳手，喝下药，好了，转化完成。

（五）医师→牧师

①同样在 Guberland 城的神庙里，同 Gray Slemnir 谈话，得到晋升任务 3 个：一、找一个新的牧师；二、找到 Tre of Life；三、得到 Ritual of Consecration，一个古老的宗教礼仪。

②到 Lindisfarne 的修道院里，同 Leffery Caid（蓝色衣服）谈话，他会让你第二天再来。第二天再来，Leffery 向你推荐一个叫 Robert 的人，在外边庭院里找到 Robert，他表示同意前往。

③到 Frosgard 的 Ruined Temple 找 Tree of Life，就是像个徽章一样的东西。具体方法是首先找到一个石棺，按下石棺后面的开关，然后跳进去把石棺底部砸烂，进入下一层以后上楼即可。

表9A：技能学习地点

学习地点（专家级、大师级）	技能	学习地点（宗师级）
Sturmford Drangheim	刀剑 钝器 长矛 弓箭 投掷武器 武器专家 徒手格斗 护甲 盾牌 躲闪	Thjorgard
Guberland Thronheim	元素魔法 光明魔法 黑暗魔法 精神魔法 冥想	Lindisfarne
Thjorgard Frosgard	解除陷阱 交易 感知 修理物品 鉴定物品 鉴定怪物 健身术 学习	Yorwick

④最后到 Frosagard 城里的训练场附近，将 Nath'l A' Mor 找到，交谈即可。

⑤回去汇报，完成。

（六）医师→德鲁伊

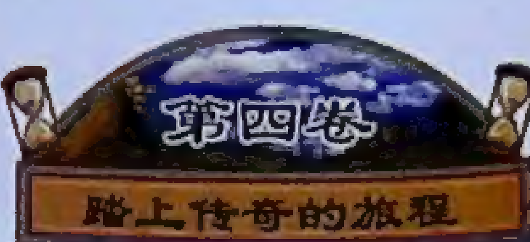
①Frosgard 城，Menja 告诉你必须找到 Green Man，Fland de Allasan A Lanth 可以帮助你完成晋升。

②到城外东南找到 Fland，交谈后，他给你 3 个任务。

③第一个任务是在城镇里建一个新的雕塑。回到城里，在训练场附近同 Soxolf 交谈，只要你出钱，他会把雕塑的事情搞定。

④第二个任务是找 7 个人，同样要回到城里，逐个对话就行了。

⑤第三个任务是让队伍去市镇厅里的 Jarl 那里，一番对话就行了，也很容易。完成三个任务后回去汇报。



总算进入正题了，大家带好自己的队伍准备出发。出发前，有一位老伯伯提出给让队伍进行一些训练，把这个任务接下，然后再次对话就算是完成了），得到两个技能书。旁边两个房间内是物品和怪物的展示，没有什么作用。如果有兴趣的话，可以在附近转转，英文好的话也可以把捡到的游戏说明卷轴打开研究一下，一切就绪就可以前往码头了，上船出发！

查了一下黄历，今天不宜出行。果然，出发后没过多久，小船就沉没在 Ashes 岛附近。大家登上这个小岛，开始寻找离开的办法。

Isle of Ashes



地图说明：
1、Forad Darre
2、Yrga
3、码头（到达地）
4、遗迹

表12：通用地图图例

图例	地点	图例	地点
A	护甲商店	O	野餐
B	木桶	P	神力座
C	箱子	Q	大餐
D	码头	R	训练场
G	综合商店	S	传送石
H	市镇厅	T	神庙
K	银行	V	酒馆
L	水井	W	武器商店
M	魔法商店	Y	图书馆

主线任务：逃离孤岛（Leave Isle of Ashes）

①在 1 处桥头与 Forad 对话，向其询问如何离开小岛，他建议队伍去找 Yrga，得到任务“Find Yrsa the Troll”。

②在 2 处找到 Yrsa 的小屋，交谈，任务完成，队伍同时接下除去龙蝇的任务。

③穿过 Yrsa 小屋对面的洞穴，进入一个空旷地带，将这里的龙蝇全部杀死。回头向 Yrsa 汇报，她将统一六大部落的任务交给队伍。六大部落目前处于分裂状态，为了抵抗邪恶大军的入侵，必须将他们团结起来，不过这六大部落的主子可都不是省油的灯，要求一个比一个高，所以呢，这些任务必须穿插进行，顺序是没有限制的。

④回到 Forad 这里，同他交谈。Forad 告诉队伍，附近的不死生物困住了船只，也许 Verhoffin 遗迹旁边的房间里有帮助船只离开小岛“工具”，不过，房间的门是锁着的，只有找 Yrsa 寻求解决办法。好吧，一路小跑从 Yrsa 那里将钥匙取到。

⑤从 Forad 旁边的桥来到遗迹。打开旁边的房间后，可以看到一本魔法书，使用一下，轰！不死生物的通道被毁，船只离开。

地图提示

进入小岛后，首先可以在 C 处将箱子里的物品取到，然后一路赶往 1 点，途中注意访问 P 和 O，路上的骷髅都不难对付；接下除龙蝇的任务后，可以从洞穴里向外射箭，将龙蝇引到洞里各个击破，如果受伤的话，可以到小屋旁边的 L 补血。到遗迹旁边的房间门口时，身后会有骷髅从地下“浮”上来，小心！Verhoffin 遗迹里的生物很强，而且牵扯到以后的一个任务，现在还是不要进去为妙，否则必死。



Sturmford



区域地图说明：
1、Sturmford 城
2、Anskram Keep

城市地图说明：
1、下水道入口
2、Ludwig Van
3、Bjarni
4、Oord
5、三叶草

主线任务：要联合 Sturmford 城，首先要和城主 Bjarni 对话，他会要求队伍去完成两个任务，同时还可以从他这里接到一个送求爱信的支线任务。

（一）清理要塞（Clear Out Anskram Keep）

① Anskram Keep 就在 Sturmford 城的西北，接下这个任务后，可以直接进行，难度不大。

②到了 Anskram Keep 后，正门是进不去的，必须得绕到后边去。如果队员中有人有感知技能的话，就会发现墙上有个红色入口，把这面破墙打破就可以进入了。注意，Anskram Keep 内外都有蜥蜴，打死蜥蜴可以得到蜥蜴皮，别把它们卖掉，至少留一个，以后任务有用。

③进入要塞后，注意一点，不要从 1 层的入口进入要塞内部，这里有 BUG，导致这个任务无法完成！如果已经进去了怎么办呢？就按照之前提示的办法，把这个区域的资料从 minisaves 中全部删除，重新再来到要塞，从 2 层的入口进去。

④从 2 层的入口进入后，就可以开始任务了，目标就是摧毁小鬼的入口，大家可以看地图，方框表示的就是小鬼的入口，只要站在入口前将不断涌出的小鬼消灭即可，当入口不再冒火就表示入口被摧毁了。



⑤摧毁2层的小鬼入口后，还要摧毁1层的，不过要进入1层必须打开两扇门。开门的机关就3门旁边，但是要启动这个机关还得首先拉下两个扳手，扳手就在两边的房间里，进去把扳手拉下来以后，机关就“浮”出来了。这时候启动机关，机关这一侧门会关闭，同时另一扇门打开（别急，机关这一侧的门快完全关闭的时候另一扇门才会打开），必须在关闭前溜过去。

⑥通过两扇门就进入1层了，把这里的小鬼入口摧毁，1层大厅4点就会升上来一个平台，同时一个大鬼跑出来，上去把他干掉即可。

⑦回去汇报成绩。

（二）解救将军（Rescue Ivsar Forktooth）

①解救Ivsar将军的地点在Drangheim城的监狱，具体位置大家可以参见Drangheim城的地图。监狱的入口有两个，难度相差不大，所以大家可以从监狱正门闯进去，也可以从城外村庄井里的秘密通道进去，后者相对简单些。

②Ivsar在监狱2层，不过牢门是锁着的，必须把看守房间（里面有两个卫兵）内的扳手拉下来。救出Ivsar后，对话，他就会跟着队伍走了。

③从牢里逃出来，Ivsar会离开队伍，让队伍到Sturmford城的酒馆里等他，这时候就可以返回Strumford城了。

④进入2层有个秘密通道，其实也是一个支线任务，这里就顺便给大家说了：在1层找到一个名叫Cook的人，对话后，他表示如果队伍能帮助救出他的兄弟，他就会提供一个秘密通道。答应他以后，进入旁边一个关着奶牛（倒～这个奶牛是个机关，倒下就开门，站起来就关门）的笼子，对着墙按下空格，墙上的密门就打开了，从这里可以轻松进入2层。救出将军后，在关押Ivsar将军的房间旁边找到他的兄弟，对话。然后沿原路带着将军返回，途中注意多回头，要不将军可能就迷路了）。原路返回后，同Cook再次对话，支线就完成了，这时候，可以从Cook所在房间的角落里找到一个升降梯，直通3层，也就是水井入口的那层，从这里下去，再利用水井的绳子爬上地面就OK。

⑤最后回到Strumford城，在酒馆里找到将军去见Bjarni，任务完成，Sturmford就加入联盟了。

支线任务：

（一）寻找破坏者（Locate The Saboteur）

①在城里的酒馆内找到Bjarni和，给他买杯酒，然后交谈，得知他在寻找一个对城防进行破坏的人，接下这个任务。

②到市镇厅1楼，同Randver交谈，说着说着话，这家伙就毛了，撒丫子就跑，追上去砍他两下他就会消失。

③回到酒馆告诉Bjarni破坏者是谁，这个任务宣告完成。

（二）归还手稿（Retrieve The Manuscript From The Beet Hoven）

①在城里一个房间内（具体见地图）找到Ludwig Van，对话，得知他的手稿掉到下水道里了，但是自己又不敢去取，呵呵，只好答应他帮着取回来。

②城里有很多条路线可以进入下水道，建议从训练场那条路进去。

③下水道第一层路线并不复杂，但是敌人都是在头顶上，所以必须用远程武器来对付。把敌人解决后，可以找到一个“井”，通往第二层。

④第二层的敌人基本上都是骷髅，所以难度也不大，把他们消灭后，在下水道尽头找到手稿，带回去即可。

（三）传情达意（She Loves Me, She Loves Not）

①在接Strumford城主线任务的同时可以把这个任务接到。

②把得到的情书送到Thronheim城Kira处即可。

③回到Bjarni这里，告诉他Kira的态度，这个任务完成。

Drangheim





区域地图说明：
1、Drangheim城
2、Chasm of the Dead
3、村庄
4、土匪营地
5、监狱

城市地图说明：
1、Sigmund
2、刺客晋升任务前门入口
3、刺客晋升任务窗户入口
4、三叶草
5、Nicolai

主线任务：城主Jarl Sigmund那里依然是两个主线任务，一个支线。

（一）解除要塞防御（Destory Anskram Keep' Defense）

①返回Sturmford地图，上到Anskram要塞的2层，原先不是有个驱除小鬼的任务么，那个红色的门大家还记得吧，这次的任务要到那个红色门的另一边去也就是要塞吊桥正对的那边去。

②到了吊桥那边，那扇大门（还是2层，黄色）还是打不开的，不过地下有2个小入口就可以进入了。进去后，把两条牵着吊桥的铁链打断，然后扳下扳手，这个任务就OK了。

（二）找回王冠（Take the Crona）

①进入Drangheim北面的Chasm of the Dead，一直前进穿过通道，这时候出现一个开阔的区域，区域的底部有两个入口，从右边的那个入口进去。然后依然一直走到底，就可以找到Crona王冠了。

②把这个东西带回去即可，注意，这个区域里敌人等级很高，而且机关众多，至少20级才可以进入，否则～～死。

支线任务：

（一）调查流言（Gossip）

①在城主那里得知有关流言的事情，他希望你去调查一下。

②在城里同Greudach交谈，向他问有关流言的问题，他会提示你去Sturmford找Marsaili。

③来到Sturmford城，在Bjarni所在的房间附近即可找到Marsaili，解决这个问题。

（二）帮忙找工作（Help Nicolai Get a Job）

①在城内找到一个叫Nicolai的人（脚下有一张纸），对话后，答应帮他找个工作。

②来到Guberland的嘉年华，同Thorir对话，得知他这里需要帮手。这时候返回告诉Nicolai。

③再次来到嘉年华，告诉Thorir已经有人答应这份工作了，任务完成。

Guberland



区域地图说明：
1、Guberland城
2、Atll Sigmundssen
3、嘉年华
4、Hag's cave
5、Temple of Honk
6、Dook's Castle

主线任务：在城里从城主Markel那里接到任务。

（一）获取秩序之书（Get the Book of Rules）

①进入Lindisfarne野外的Ta'Sar学院，内部守军主要是人类卫兵和半兽人卫兵，如果懒得和他们打的话，可以将人类卫兵引导2处，让他们自相残杀。

②4处是书本迷题，必须首先解开它，在这里取得书本（一次只能取一本），然后从旁边的通道上去，将书本放在它本该所在的桌子上。可以点击桌子上的卷轴确定桌子该放书的类型，具体是：Fortifications放在Defense这个桌子，Weapons放在Offense上，Methodology放在Intelligence上，Study放在Strategy上，放完之后就可以到6处。

③6处有个机关在书架上，要仔细看咯，是一本凸出来的书，使用后书架变成旋转门，进去就可以得到Book of Rules。





迷宫地图说明：（限于文章篇幅和不愿意剥夺大家探索乐趣的考虑，迷宫地图以后就不再全面介绍了）
1、扳手，可进入旁边房间
2、半兽人守卫
3、密门
4、书本迷题
5、机关
6、书架密门
7、任务物品

（二）智力大挑战（Beat Ivan the Smart）

①在嘉年华里找到叫做Ivan the Smart的人，表示向其挑战，这时候就可以回答他的问题了。

②几个问题的答案依次是Stumford and Drangheim、Verhoffin、Hallenhalt、Hubris、Making Magic Items、He Was Murdered by his Personal Guards、Ivan the Smart，大家如果有兴趣的话，可以仔细研究研究，其实介绍了不少关于九代的背景，同嘉年华里的一些闲人对话也可以得到有关答案。

支线任务：

（一）有奖竞赛（Win Prizes in the Gathering）

这个任务就在Guberland的娱乐场里进行，首先得买票，然后开始玩游戏，赢得6个奖券后就可以得到奖品Wooden、Shield、Fur Cap、Cloth、Gloves、Quiltied Armor、Fuzzy Slippers。

（二）驱走外来者（Convince the Dook to Leave Guberland）

直接进入Dook's Castle，不要和里面的卫兵开战，找到Dook后，威胁他离开就行了。

Thronheim



区域地图说明：
1、Thronheim城
2、Yrsa的女儿
3、Connecting Tunnel
4、Inventa Storca

主线任务：在城里找到城主Kira，接下任务。

（一）摆脱邪教（Rid Thronheim of Honk Workshippers）

①接到这个任务后，首先到码头区，同看管码头的人对话，他告诉你，讨厌的Honks由他包了！

②在城里找到3个穿着白色袍子的人，同他们对话，具体对话时就选择码头上有人想见他们之类的，他们就被骗到码头上去了……以后发生什么我们可不管了，呵呵。

（二）寻找山脉通路（Find The Mountain Pass）

①这个任务在地图上有标记，就是东边的那个大脚丫），这是一条步行路线，完成任务后就可以开通。

②主要任务内容就是去把这条路探索一遍，不一定要把里面的敌人全部杀光，听到提示音



"叮"的一声就表示任务完成。注意，里面的敌人很厉害，最好25级以上再去吧。

支线任务：

（一）助产士（The Midwife）

①在 Thronheim 城里，找到 A'Norta，她想成为一个医师，接下任务后，就得前往 Yorwick 了（这个任务得以后完成），找到巫师的实验室，同 Robinssen 谈话。

②从 Robinssen 这里购买知识魔法球，把它带回去就行了。

（二）捎口信（Deliver a Message）

①到酒馆里找到 Dagfari，他交给队伍一个送口信的任务。

②前往 Temple Of Rataosk，找到 Erlend 即可。

（三）联系球（The Orbs of Linking）

①同银行里的 Brynhildr 对话，接到任务。

②前往 Inventa Storca，找到六个 Orbs Of Linking，带回去即可。

Thjorgard



区域地图说明：
1、Thjorgard 城
2、Training Hall
3、Magreeb
4、Thjorgard Mine

城市地图说明：
1、Sven Forkbeard
2、大学
3、Hjarrad Fixer
4、竞技场



主线任务：在城里西北的要塞里找到城主 Sven Forkbeard，接下主线任务。

（一）修理元素机器（Find Out Why the Elemental Thjorad Production Has Stopped）

①这个任务相对简单，就是太长，马拉松，呵呵。进从城里出来进入 Thjorad Mine，在一个圆形房间2层，拉开门口的扳手，就可以看到坏掉的机器了。仔细检查一下还可以发现机器上有个红色的区域，这时候不要把里面的零件取出来，否则会因为 BUG 让你重新跑一遍，还是先到圆形房间1层，同一个矮人对话，得知必须找到 Hjarrand Fixer 前来修理。

②回到 Thjorgard 城里，在神庙附近有 Hjarrand 的房间，同他对话，他居然提出要修理费，只好给他了。这时候再次返回到矿井里的机器旁，Hjarrand 就已经在那里等着了。

③没想到这还没有完，Hjarrand 又说零件坏了，必须去换新的。现在打开红色区域吧，把零件拿出来，到城里的护甲商店去换新的。

④把换到的新零件放回原位，任务就 OK 了。

（二）修道院（Retrieve Thjorad From Lindisfarne）

①回到 Lindisfarne 的修道院（都跑了第N次了），找到几个围在一起看守 Thjorad 的僧侣，对话后得知，他们除非到了祈祷时间，否则不会离开。如果你觉得有实力，可以直接强夺，如果实力不济，就按照下面的方法。

②爬上钟楼，可以找到用来敲钟的拉把，从左向右数为1→5，按照1→5→2→4→3敲，僧侣就离开了。这时候趁机过去把东西得到。

支线任务：

（一）古老训练场（Training Hall）

①在 Thjorgard 城的酒馆里同 Snorri 对话，他会告诉队伍一个古老的训练场。

②从城里出来，进入 Training Hall，把里面的怪物清扫干净后，回来汇报。接着 Snorri 会给队伍介绍另外一个任务，位置在 Lindisfarne。

（二）神圣遗物（Holy Relic）

①在 Lindisfarne 修道院里找到 Leffery，对话后接到任务。

②到 Yorwick 的巫师实验室，在一个桌子上找到被偷去的 Holy Relic，带回来即可。

（三）召唤神龙（Summon Dragon）

在 Lindisfarne 找到龙穴，开始K龙的任务吧。

Frosgard





区域地图说明：
1、Frogard 城
2、Dungeon of Secrets
3、Ruined Temple
4、Ambush
5、Green Man
6、Yanmir's Fort
7、Yanmir's Fort 传送门

城市地图说明：
1、Tryygva
2、Menja Ketilsdotir
3、Skulkil the Dark
4、Nathr'i A'Mor
5、Fenja
6、火器商人

主线任务：第一次前往 Frosgard 必须通过步行，从 Thronheim 或者 Thjorgard 城出发均可，完成除浮冰的任务后航道才能开通。进入城市后，找到老大 Tryygva，接下他的任务。

（一）摧毁浮冰（Destroy the Ice）

①在城市的西边找到出售火器的的商人，通知他把火器运到码头。

②队伍到达码头后，火器已经放在浮冰上了（就是一个火药桶），朝它开几枪，轰~~任务完成。

（二）杀死巨人（Kill Frost Giant）

①这个任务必须前往霜巨人的城堡，通道位置见地图大脚丫。

②进入城堡区域后，不要从正面直接过去，否则被霜巨人发现就有的受了~~最好贴着边从附近绕过去。

③在一个有不少野蛮人的房间里找到一个密门，通往下层，在那里打破三个支架。

④按原路返回，把霜巨人引到底部已经被破坏的区域，嘿嘿，让他掉到陷阱里去。

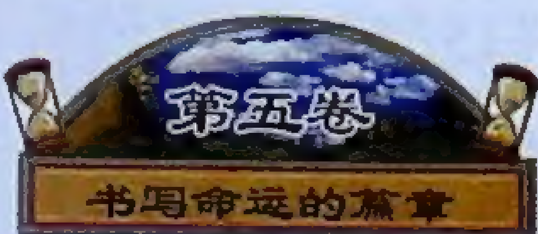
⑤完成后回去汇报，所有的结盟任务就完成了。

支线任务：

贩酒

①在酒馆里找到 Brewmaster，交谈后，答应去 Guberland 帮助他卖啤酒。

②来到 Guberland 的酒馆里，同酒馆里的老板谈话，告诉她啤酒的事情，得到500金，这时候返回到 Brewmaster 那里就行了。



其实到这里才进入游戏的后半部分，这时候路线相对简单，但是要满世界乱跑，还有将近一半游戏要进行呢。接下来战斗相对较多，而且容易让人烦燥，建议还是劳娱结合，不然头非得爆掉不可。

部落联盟



六大部落全部同意加入联盟后，现在要开始逐个联系他们。

①首先到 Sturmford 城，向城主 Bjarni 表示，愿意帮助他实现和平。然后到 Sturmford 的宿敌 Dranghem 那里，同样要求城主停火。

②前往 Thronheim 城，同城主 MM Kira 谈话，她表示愿意帮助两国实现和平，不过要让队伍等一天来。那好吧，休息一夜。第二天再次同她谈话就可以了。

③再来一个马拉松，依次前往两个交战的城镇，把城主带到 Thronheim 来谈判。回到 Thronheim，这时候所有的城住都在谈判桌上了，不料谈着谈着 Kira 就开了杀戒~~

④Yrsa 在会场出现，要求你帮助她的女儿去赢得一个 Dragon Prize。来到 Thjorgard 城外类似于嘉年华会的地方开始玩游戏。胜利后，把奖品送到 Thronheim 城外 Yrsa 女儿那里（地图上有标注）。

⑤等到再次回到会场，城主都走光了，同门口的卫兵对话，得知谈判已经完成，所有人都开始着力攻打 Yorwick 去了。

⑥从 Connecting Tunnel 进入 Yorwick，在这里你遇见了即将死去的城主 Sven，得知城主们惨遭出卖，所有的军队已经被屠杀了！

支线：找羊。在村子里找到一个小女孩叫做 Mary 的，答应帮助她找羊，具体位置在 Connectiong Tunnel 入口附近。

命运之书

现在只有你才能拯救无辜死去的人们了。

①想进入 Arslegard 么？只有一个办法，那就是先死去（晕倒），死的方法不用介绍了吧。

②接着是进入黑暗通道（Dark Passage），首先得想办法通过一个升降桥，只要触发桥上的雕像就可以对桥的各个部分进行控制，想安全的通过的话，可以按照下面的步骤：骷髅→女妖→巫妖→僵尸→女妖→巫妖→僵尸→骷髅。

③接下来的区域关键在于按下一个骷髅雕像，过了通道后再有一段



泳，这些过程都不复杂。

④进入迷题部分就比较麻烦了。从水里出来后按下水晶就进入了一个需要解迷的区域，这里有2个火把，还有4个镜子，只要能将点亮的火把光束反射到没有点亮的那个就算完成，多试验几次吧。

⑤接下来又是一个麻烦的房间，要压4个机关，注意一下，上面的线条数是不同的，数目从1到4，按照3→1→2→4来踩就行了，之后跳到桥上。

⑥最后进入一个房间，同 Ignd 对话，她告知你如何获得命运之书。

秩序之石

①现在需要 Guberland 嘉年华会的奖品了，还记得那里的游戏么？总共有六种奖品可以获得，必须全部得到才行。建议大家玩打鸭子，那个游戏比较容易赢，反正奖品是随机的，早晚会把六种全部拿到。

②拥有六个奖品后，找 Thorir Mouth 兑换一个 Capstone of Order，拿着它去 Ashes 小岛，进入遗迹，把 Capstone of Order 放到一个空的神力座上（就是一个支座），这时候命运之书（Writ of Fate）就出现在旁边的桌子上了。现在又得返回 Arslegard 了，再死一次。当然，也可以通过传送术在两个大陆之间穿行。

③回到 Arslegard 城以后，找到神殿的传送门，进入。同 Skraelos 对话，他答应让死去的军队复活，但是又给你一个任务，就是把 Afterworld 里的六个忏悔火把点着。

支线　神圣裁判（Divine Justice）。从神殿的 Fre 那里接到任务，然后前往 Guberland 的 Temple Of Honk，把 Golden Honk 偷到即可。

清洗浴室（Clean Out The Bathhouse）。在 Arslegard 城里旅馆里与 Jokull 交谈，得到任务，清理公共浴室里的怪物。到城南1处浴室把里面的怪物们都处理了即可。



阴　间

①首先，向 Skraelos 表示城主们的牺牲是你的过错，然后他会让你依次向城主们忏悔，按照他说的做就是了，在 Afterworld 可以找到城主们。然后返回，同 Skraelos 交谈，他又向你问几个问题，答案是

"You，My Lord"
"To Serve You，My Lord"
"We Encouraged Others To Trust Our Misjudgment"
"We Owe Those We Betray"
"We Must Pay The Price Of Failure"
"The Ultimate Price，My，Our Lives"
"Yes，My Lord"
"Thank You"

好麻烦~~就像被审判一样。

②第二个任务把叛徒 Forad Darre 干掉，打就是了。

③第三个任务，去把城主们的剑取回，位置就在原先的战场上，找到以后把他们带回到 Skraelos 这里。然后 Skraelos 就会让你进入 Inferno，就是冒火的那个。

④回到神殿后，还是和 Skraelos 交谈，他告诉你，所有的军队都复活了，Sven Forkberad 正在神殿外边。从传送门出来，Sven 就在不远处，和他聊聊吧。

⑤回到 Frogard 城，这里正在大战……不用管他们，直接去城里找到 Tamur Leng，对话完毕后，队伍被通知必须回到神殿去见一个叫做 Krohn 的家伙。

使　命

①回到 Arslegard 城吧，进入神殿。同 Krohn 对话后，接下他的任务（又是一段故事介绍）。

②在 Arslegard 城里找到 Njam 的房间，进入后把桌上的卷轴得到。接下来，在房间里找到 Njam，引他进入 Tomb of 1000 Terrors。

③在 Tomb 里，首先要在南边一个黑色的盒子里找到要是，打开通往1层的通道，进入后，找到一个迷题——下象棋，只有取胜才能获得另外一把钥匙。使用这把钥匙进入第2层，然后找到通道上第3层，接下来麻烦了，最终的目标不会直接出现，而要把一个大房间内的怪物全部杀掉，这时候才会掉下来一面墙，准备扳扳手吧！

④Njam 来阻止队伍，可惜晚了一步，就这样被囚禁起来，Krohn 的任务完成，剧终……

Might and Magic IX

第六卷 掌握神奇的魔法

普通级法术

魔法名称	需要技能：技能	需要技能：级别	作用
祝福 Bless	光明 精神	普通 普通	提高队伍的命中率，可以对抗诅咒。
诅咒 Curse	黑暗 光明	普通 普通	降低敌人命中率，普通级只作用于单个敌人，宗师级对视野内所有敌人有效。
元素箭 Elemental Bolt	光明 精神	普通 普通	直接用魔法箭攻击一个敌方目标。
元素护体 Elemental Protection	光明 精神	普通 普通	提高队伍抗魔属性，提升数值等于精神技能，每点光明技能多持续效果一小时。
落羽术 Feather Fall	元素 光明	普通 普通	降低队伍从高处落地的速度，使之免受伤害。
疗伤术 Heal	光明 精神	普通 普通	补充一个队员的 HP。
毒物术 Poison	元素	普通	使敌方目标生物持续减血，直到中毒状态结束。
附魔术 Enchant Item	元素 精神	普通 普通	有一定机率给普通物品附加魔法属性，每点精神魔法技能提高成功率10%。
火花术 Sparks	元素 光明	普通 普通	用发散的电球攻击敌方目标生物，有区域杀伤效果，但是攻击力低。
火把术 Torchlight	元素 光明	普通 普通	制造一个魔法火把用于照明。
超度亡灵 Turn Undead	精神 光明	普通 普通	低级的魔法可以让亡灵逃走，高级的魔法可给予亡灵打击，只对不死生物有效。
巫师之眼 Wizard Eye	精神	普通	相当于一个雷达"0"，显示动态地图，地图上信息的多寡由魔法级别决定。

专家级法术

魔法名称	需要技能：技能	需要技能：级别	作用
大地之手 Arm of Earth	元素 精神	专家 专家	召唤大地之手抓住敌人的脚，普通级只对一个目标有效，提升后将有区域效果。
魔法雷 Magic Mine	黑暗 元素	基础 专家	设下暗雷，下一个靠近的怪物会被炸。
疾病术 Disease	黑暗 元素	专家 普通	使敌目标处于患病状态，直到被治愈。
元素环 Elemental Aura	元素 精神	专家 普通	敌人发起攻击时，元素环给予敌人你受到的同等伤害。
激怒术 Enrage	精神	专家	激怒怪物，使其不分敌我，攻击离自己最近的生物。
伤害术 Wound	黑暗 精神	专家 专家	顾名思义。
回城术 Town Portal	元素 光明	专家 普通	直接传送回城，距离同法术级别有关，不过要先启动城里的传送石。
元素爆破 Elemental Blast	元素 光明	专家 专家	向目标发射魔法攻击，向敌群施放效果最佳。
魔眼术 Eye of Leggib	黑暗 精神	专家 专家	与巫师之眼相似，不同的是，会放出一个化身探测周边区域，效果更隐蔽。
信仰术 Faith	光明 精神	专家 普通	使一个队员对敌人的破坏力始终保持在最大值。
恐惧术 Fear	黑暗 精神	专家 普通	让敌人产生恐惧逃走，对不死生物无效，敌人受到攻击后效果消失。
行军术 Fleet Foot	元素 精神	专家 普通	加强个队伍行进速度，效果依赖于技能的级别。
加速术 Haste	光明 精神	专家 普通	减少角色攻击或施法的间歇时间，不过效果结束后角色会变得虚弱。
净化术 Purify	光明 元素	专家 普通	恢复队员的不良状态，如中毒、患病、麻痹、恐惧等。
抗死术 Resist Death	光明 元素	专家 普通	为队员提供异常强大的保护，抵抗黑暗魔法。
驱魔术 Spell Reaver	光明 精神	专家 专家	驱散生物身上附着的魔法，影响范围与施放者技能等级有关。
幻影战士 Phantom Fighter	精神 元素	专家 普通	以一把单手刀剑为代价召唤出一个武士。
麻痹术 Paralyze	黑暗 元素	专家 普通	麻痹单一目标，每点黑暗魔法技能延长效果三分钟。
反射术 Pain Reflection	黑暗	专家	使队伍反射敌人的攻击，但队伍还是会受伤。

大师级法术

魔法名称	需要技能：技能	需要技能：级别	作用
流星雨 Meteor Shower	元素 光明	大师 专家	召唤流星群攻击一个区域，只在室外使用。
连环闪电 Chain Lightning	元素	大师	闪电连锁攻击多个目标。
黑暗之触 Dark Grasp	黑暗 精神	大师 专家	使目标的速度、攻击力、防御同时降低，且目标丧失先攻和远程攻击能力。
自然护甲 Natural Armor	精神 元素	大师 普通	召唤自然护甲保护未穿金属护甲的角色（当然是魔法师等）。
毒云术 Poison Cloud	元素 黑暗	大师 专家	在队伍前面释放毒云，它可以慢慢向远方飘去。
神火术 Column of Fire	元素 光明	大师 专家	天降火焰直接攻击目标，随着级别提高可攻击多个目标。
传送术 Lloyds Beacon	元素 光明 精神	大师 专家 专家	类似于回城术，需要有计划的使用，首先设好一个目的地，之后再次使用就可以回到此处。
再生术 Regeneration	光明 元素	大师 普通	提高队员的 HP 恢复速度。
复活术 Resurrection	光明	元素	复活死亡的队员，但此队员仍处于濒死状态。
共生术 Shared Life	元素 光明	大师 普通	让整个队伍共享 HP，但个人生命值不会超过最大值。
魔击术 Power Draw	精神 光明	大师 普通	直接将施法者的 SP 转化为对目标的的打击。
魔虫术 Wrath of Bugs	元素 精神	大师 普通	召唤一群大虫子攻击目标，使目标速度降低。
状态转移 Transfusion	黑暗	大师	将队员的不良状态转移到敌目标身上。

宗师级法术

魔法名称	需要技能：技能	需要技能：级别	作用
风暴之眼 Eye of the Storm	元素 精神 光明	宗师 专家 专家	周围区域强大的攻击效果，每天只能用一次。
神喻术 Divine Intervention	光明 精神 元素	宗师 专家 普通	队伍恢复全部 HP、SP，同时解除不良状态。
噬魂术 Souldrinker	黑暗 精神 元素	宗师 专家 专家	直接吸取视野内敌人的生命，转化到我方身上。
死亡之触 Death's Touch	黑暗 元素 光明	宗师 普通 专家	直接用自己的 SP 为代价，吸取单一目标的 HP。

由于剧情繁杂，此攻略不能面面俱到，恐有遗漏，欢迎大家批评指正。■

（文／万能钥匙 skeletoneycn@sohu.com）

魔法门之英雄无敌Ⅳ

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC

完全英雄学教程



也许有人认为回合策略类游戏在今天已经没落了，那么当《魔法门之英雄无敌Ⅳ》出现在我们面前时，我想这个看法绝对应该改变。New World Computing在沉寂了三年后，终于发行了这款让人期待已久的作品，让我们重新领略到策略游戏的魅力。如同以前一样，"英雄无敌" 的每一个成功都会给下一代的开发带来更大的压力，所以这次的《魔法门之英雄无敌Ⅳ》也是这个系列中开发周期最漫长的一个作品。正所谓慢工出细活，NWC确实没有让我们失望。

通常我们评论一个游戏时都会先谈到游戏的画面，《魔法门之英雄无敌Ⅳ》 这次在画面上可谓是下了大功夫，由于采用了新的游戏开发引擎，四代的画面焕然一新，地图中的山脉、河流和树木都有很深的立体效果，六个城堡的景色赏心悦目，可以说达到了一个前所未有的高度。以往笔者对游戏的音乐并不是很在乎，但在聆听过四代中那美妙的乐曲后，不得不说一句，我还没有在游戏中听过如此专业的音乐，中世纪风格的音乐到管弦乐队的演奏甚至是一些歌剧作品的片段，源源不断的从我的立体声音箱里发出来，音乐随你所看到的地形变化而变化，但不会很突然，一个会温和的消弱，另一个会慢慢的扩大，浑然一体，不会有任何不适和突兀的感觉。

为了将"英雄无敌" 的策略性提到一个新的高度，NWC对原先游戏中的很多设计都做了重大变动。比如英雄直接上战场参与战斗，随着等级提升，英雄的能力将变得越来越强大。不过即使如此，一个英雄在面对海量部队时仍然会感觉力量微不足道，这也使战斗变得更加真实和具有吸引力。此外，游戏还重新设计了魔法和技能体系，使本作和以前的版本有非常大的差异，以前大家喜欢做的就是培养一个全知全能的英雄，而在四代中这是根本无法实现的，玩家有时必须培养多个英雄来取得最后的胜利。

如果仔细看看以前的版本更迭，我们可以发现一到三代的种族和怪物是越来越多，但只靠怪物数量的增加来吸引玩家并不是一个好的游戏发展策略，何况三代中的种族已经发展到九个之多，再开发新的种族已然无法保持住游戏的平衡性。所以，NWC这次果断的将种族减少为六个。不过大家不必担心种族的减少会降低游戏的乐趣，NWC在借鉴了《圣战群英传》的设计后，把每一个种族设计成为有两种发展方向的模式，使玩家在游戏中可以控制自己城堡的发展方向。

同时，兵种的建造被简化，完全取消了升级设计，但每个兵种都很有特色，从弱小的妖精要庞大的黑龙都有自己独特的能力，这样也使游戏中不再出现那些被玩家称为"垃圾"而不予重视的部队，例如前代中被玩家最忽视的农民在四代中也提高了战斗力，甚至还可以每天为玩家的城堡交纳税金。

《英雄无敌Ⅳ》在设计上的另一大改变就是战斗体系的变化，兵种在战场上的攻击与反击都是同时进行的，使战斗更加具有残酷性。

在笔者看来，很多改变都是为了使游戏的战略体系更加平衡，而这些变化是否能得到大多数玩家的认可？目前还不得而知，不过可以肯定的是，设计者对此非常有信心。当然，我个人支持NWC做出的这些变革，因为只有不断的创新才能使"英雄无敌"达到更新的高峰，然而任何改革在进行中都会受到阻碍，对于四代的这些变化，我想一定也会有很多人感到无所适从，但我相信时间会证明它们的成功。

说到对四代的不满意之处，第一是对内存的使用不是很完善，在开始阶段你会感觉游戏运行流畅，但随着时间流逝，几个小时后硬盘就会持续发出杂音，因为游戏占用了大量硬盘空间来做虚拟内存，这经常会使游戏速度降低或无端退出（笔者使用的可绝对是正版软件）。第二是目前的这个版本还不具备网络对战的需求，仅仅支持在一台机器上进行热座游戏，虽然NWC允诺会尽快推出补丁，但我始终感觉拿到的游戏并不完美，因为"英雄无敌"的魅力更在于它的互相交流，如果只是对付电脑会很快让你失去乐趣，在这点上，我想NWC的设计者们也应该清楚的很。

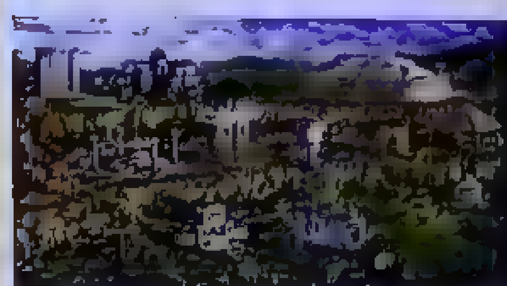
兵种篇

New World Computing 一改不断增加新种族和兵种的作风，这次只设计了 6 个种族，兵种也取消了升级的概念，这是不少英雄无敌爱好者都没有料到的。在四代中，每个城堡都有两个不同的类别共 8 种生物可以建造，其中两种一级兵可以同时建造，但在 2~4 级兵的建造中，你只能在两个同级兵种中选择一个，当你建造了其中一个后就无法建造另外一个了，如何将你的兵种搭配好成了一个难题，这也增加了游戏的多变性。在本篇中，笔者将主要介绍各个城堡出现的兵种属性及评价。

另一个重要变化就是兵种的生长率不再是每个星期的周一才增加，而是按天数来计算。打个比方，精灵射手的生长率为 7 个 / 周，在游戏中的变化就是每天增加 1 个。

以下，笔者将以表格来说明各个兵种的数值，其中每个兵种的攻击力和防御力都分为近战和远程 2 个数值，如果生物没有远程攻击能力或弹药已经耗尽则远程攻击力就失去意义，而近战和远程防御力一般都是相同的，只有骷髅和骨龙的远程防御有 100% 的奖励，当然很多法术和技能也会改变生物的这些属性。另外，生物的速度代表其出手的先后，战场移动力代表它能移动多少，战场上的各种地形也对实际移动力有影响；地图移动力代表这个部队能每天行军的路程；在前三代中所有生物的经验和其生命是一致的，而在四代中每种生物的经验经过了重新设计。

Academy:Order 秩序系



1、半身人：低级远程部队，特技为巨人杀手，在打击 4 级生物时可以获得额外的伤害力。

2、矮人：具有 50% 的抗魔能力（对诅咒类魔法有 50% 概率不受影响，对伤害性魔法只吸收 50% 的伤害）。

3、法师：可以施展 5 种一级法术（包括模糊、诅咒、魔法拳、吸毒和制造骷髅），有 12 点法术值。

4、金人：具有 75% 的抗魔能力。

5、灯神：飞行部队，可以使用 6 种二级法术（包括虚弱、镜像幻象、冰箭、禽喆、威速、和平之歌），有 24 点法术值。

6、那加：打击对方时不会遭受反击。

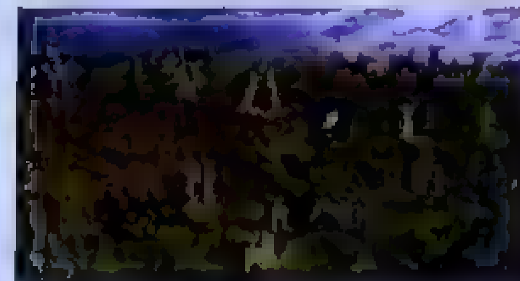
7、泰坦：远程部队，近战伤害不减半，有混乱防护能力。

8、傀儡龙：机械类生物，有抢先攻击能力并忽略对方的抢先攻击技能。

笔者观点

在秩序系生物的选择上，虽然金人和那加的攻防和伤害能力都相当不错，但笔者更愿意使用法师和灯神的组合，因为这 2 种生物拥有很不错的魔法能力，尤其是灯神的魔法，在战斗中使用的好的话，威力相当惊人。魔法的作用您可以参看魔法介绍部分。至于两个 4 级部队，笔者觉得各有千秋，泰坦是强有力的远程部队，在对抗混乱系种族时效果明显，而傀儡龙并不象其他的龙，它是一个地面机械部队，对一些影响生命部队的魔法免疫，它们在攻击对方时永远都是最先出手的。至于如何选择要看玩家自己的喜好和具体情况了。

Asylum:Chaos 混乱系



1、盗贼：具有高级潜行术，在野外可以躲过一级兵而不被发现。

2、兽人：近距离远程部队，但其远程攻击力实在不高，大多时侯只能造成 1/2 或 1/4 的伤害，唯一的好处就是敌人靠近了伤害是不降低的。

3、美杜莎：在攻击对方时有一定概率出现石化效果，美杜莎的弹药是无限的，敌人靠近后伤害也不减半。

4、牛头怪：拥有格挡技能，有 30% 的概率不受任何近战和远程攻击的伤害。

5、梦魇兽：具有施展恐惧魔法和生命防护能力。

6、火怪：火盾保护、对火系伤害魔法免疫，并对火系物理伤害攻击有 50% 的抵抗力。

7、九头蛇：攻击时可以同时伤害到周围所有敌人，而且不会遭受反击。

8、黑龙：对所有魔法免疫，可以攻击一条线上的 2 个敌人。

笔者观点

混乱系部队中要充分利用盗贼隐形能力，这在初期发展中很重要。对二级兵的看法笔者认为美杜莎这次的实力不容小视，其石化能力比较强，但要在数量上形成一定规模才可以显示出威力来。至于牛头怪的格挡技能确实不错，经常可以抵消掉对手的攻击。梦魇兽很快可以造出来，其生命和伤害在三级部队中都很优秀，加上恐惧可以把对方定住 2 回合，使笔者对这个生物的评价非常高！火怪对火系魔法免疫的能力不错，因为混乱系魔法不少都是火系伤害攻击的，但注意末日风暴这个魔法并不是火系伤害哦。对于四级兵，我想众多玩家都会选择黑龙的，因为它是游戏中最强有力的生物，唯一的缺点就是产量太低，每周只能产出一条黑龙（

Haven:Life 生命系



1、侍从：在战斗中有一定概率将对方击昏，被击昏的部队一回合内无法行动和反击。

2、弩手：具有很远的射击范围，攻击伤害不受距离影响。

3、长枪兵：攻击对方时是隔一个距离进行攻击的，还具有忽略对方抢先攻击的技能。

4、弩车：机械类部队，攻击时伤害力不受距离和障碍、城墙的影响。

5、十字军：可以连续攻击两次，并有死亡防护的能力。

6、僧侣：远程部队，有死亡防护的能力。

7、骑兵：具有冲锋和抢先攻击的能力。

8、天使：具有复活能力，可以将战场上死去的部队救活。

笔者观点

谈谈我对于二级兵的看法，我认为弩车确实是个很强的远程部队，这个机械部队在远程攻击时伤害力不受任何影响，对精神、下毒类的魔法也有免疫能力，但其缺点也是致命的，[illegible]行军速度，[illegible]建造它，[illegible]了一定的加强，打人不反击在战斗中很有用处。二级兵中僧侣的能力一般，不过我们应该注意到他的产量，每周 6 个的产量和混乱系的美杜莎是一样的，可能力确要高出一大截。十字军能连续攻击两下的能力从一代就有了，英雄们都应该知道这个技能的威力，加上对死亡魔法的免疫能力，打亡灵族我是一定要选十字军的。至于四级兵，我想不少玩家都会钟意天使的，天使的能力虽然不如三代了，但是他们的复活能力在战场上非常有用，这也是在战斗中唯一能使用复活能力的生物；再看看骑兵，他们的攻防能力相对太一般了，甚至不如一些三级部队，不过我们应该注意骑兵的产量很高，如果数量上去了，具有冲锋和抢先攻击的骑兵也是相当厉害的。

Necropolis:Death 死亡系



1、小鬼：飞行部队，每回合会吸取敌人生物 2 点魔法值。

2、骷髅：对远程攻击增加 100% 的防御。

3、地狱犬：可以攻击邻近的三个敌人并不会被反击。

4、幽灵：攻击时有一定概率老化敌人。

5、食尸怪：远程部队并带有毒击能力。

6、吸血鬼：攻击对手不会被反击，且有吸血技能。

7、恶魔：具有全屏的移动能力，可以在战场上召唤恶魔类生物并有生命防护能力。

8、骨龙：攻击对手时带有恐惧效果，对远程攻击增加 100% 的防御。

笔者观点

二级部队中地狱犬和幽灵的实力其实都太过一般，所以使用死亡系的玩家一般都把目光集结在吸血鬼上，在四代中吸血鬼的实力真的很强悍，其攻防是所有三级兵中最强的，吸取生命的能力使其在战斗中几乎不会有任何损失，如果修到了宗师级的招魂技能，就可以通过战斗不断的增加吸血鬼。食尸怪的能力也强，它的伤害力是三级兵中最高的，而且带有毒击能力，被打过的部队会一直失去生命，由于玩家都选吸血鬼，几乎没人对食尸怪留意关注，只能说它生不逢时了！四级部队中恶魔的实力比三代下降了不少，失去了攻击别人不反击的能力，召唤冰魔的能力并不强，一个恶魔只能召唤一个，起不了太大的作用，唯一的亮点就是全屏移动的能力，利用这点可以一下击杀对方防御低的英雄。和恶魔相反，骨龙的实力倒是大大提高了，不仅生命高，而且恐惧攻击的效果相当不错，可以将敌人震退而不会遭受反击。

Preserve:Nature 自然系



1、妖精：飞行部队，并且攻击对方时不会被反击。

2、狼：可以连续攻击两次。

3、精灵：可以连续射击两次并有抢先射击的能力。

4、白虎：具有抢先攻击的能力。

5、独角兽：攻击时有一定概率让敌人失明。

6、狮鹫：具有无限反击的能力。

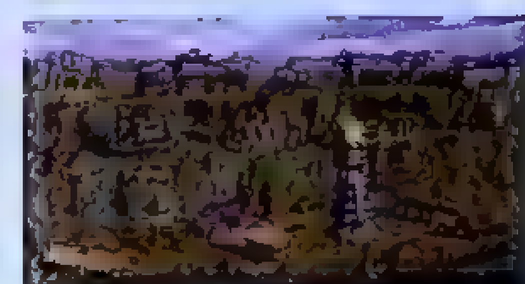
7、仙女龙：可以施展 4 种魔法（包括混乱、火球、火环和闪电），有 40 点魔法值。

8、凤凰：可以攻击一条线上的 2 个敌人，有火抵抗和重生的技能。

笔者观点

自然系生物的能力都不弱，妖精在一级兵中算非常好用的一个。精灵是这个系生物中唯一一个有远程能力的部队，指数也不错，但缺点就是地图移动力是本族最慢的一个，相对这点白虎就要出色一些，加之白虎有很好的攻防和抢先攻击的能力，如果你想组建一支快速的部队，应该选择白虎。对于狮鹫的能力，四代中提高的幅度确实很大，除了攻防比较差外其他都相当出色，而独角兽有很不错的产量和性价比，对玩家来说选择哪个都是可以的。说到顶级部队，凤凰的重生是这样解释的，每个凤凰有 55 点生命的重生能力，这无疑使凤凰的实际生命要高出其他兵种很多，而且它还是速度最快的部队，但笔者在这里推荐玩家尝试一下仙女龙，仙女龙也属于魔法生物，有很强的魔法攻击能力，混乱可以使对手不能行动，闪电和火球攻击伤害也相当惊人的，使用得好可以轻松消灭数倍于你的敌人。

Stronghold:Might 力量系



1、狂暴者：可以连续进行两次攻击。

2、半人马：短距离远程部队，近战伤害不减半。

3、鹰身女妖：攻击对手后返回原地，而且不会受到对方的反击。

4、游牧人：具有抢先攻击的能力。

5、食人魔法师：可以使用嗜血术，有 6 点魔法值。

6、独眼巨人：远程部队，攻击时是伤害一个区域，里面所有的部队都将受到伤害。

7、雷鸟：攻击敌人时会额外造成闪电伤害。

8、巨兽：强壮，增加近战的伤害值。

笔者观点

按理说狂暴者的数值非常强，但由于这个部队一上了战场就不听指挥了，傻乎乎的往前冲，所以实际用途要大打折扣，人马的实力在一级兵中是最强的，但产量太低，所以说力量系的一级兵并无太大优势。二级兵中鸟妖虽然比较好用，但建造所需要费用太大，不如造游牧人划算，何况游牧人的实力也是不错的。说到三级兵，独眼巨人应该说是力量系生物中最好用的一个了，在出四级兵前打仗都主要靠这个兵种了，至于食人魔我不推荐建造。四级兵中巨兽的伤害依然是很强悍的，不过速度和移动力是它的缺陷，雷鸟的电击伤害十分了得，每周 3 个的产量也使它的实力丝毫不逊色于巨兽。

其他兵种

1、农民：每个农民每天可以产 1 金。

2、海盗：在海战中攻击和防御会得到一定影响。

3、丛林妖精：可以使用幸运法术。

4、穴居人：不会被失明和石化。

5、僵尸：强壮技能，使僵尸的生命为 24 点。

6、半羊人：可以使用振奋魔法。

7、美人鱼：攻击时有一定概率催眠对方。

8、邪恶之眼：攻击时附带一个随机的死亡系或混乱系魔法。

9、石像鬼：在战场上自动有石头皮肤魔法的保护。

10、木乃伊：攻击时有一定概率诅咒对方。

11、巨魔：每回合能自动恢复生命。

12、火元素：远程部队，有火系抵抗能力。

13、气元素：飞行部队，有高防御能力。

14、土元素：有 50% 抗魔能力。

15、水元素：有施法能力，可施展的魔法包括疲劳、冰箭、流沙和虚弱，并且有冰抵抗能力。

16、冰恶魔：冰属性攻击且有一定概率冻住敌人，有冰抵抗能力。

17、细腰植物：攻击对方时使敌人变为虚弱状态。

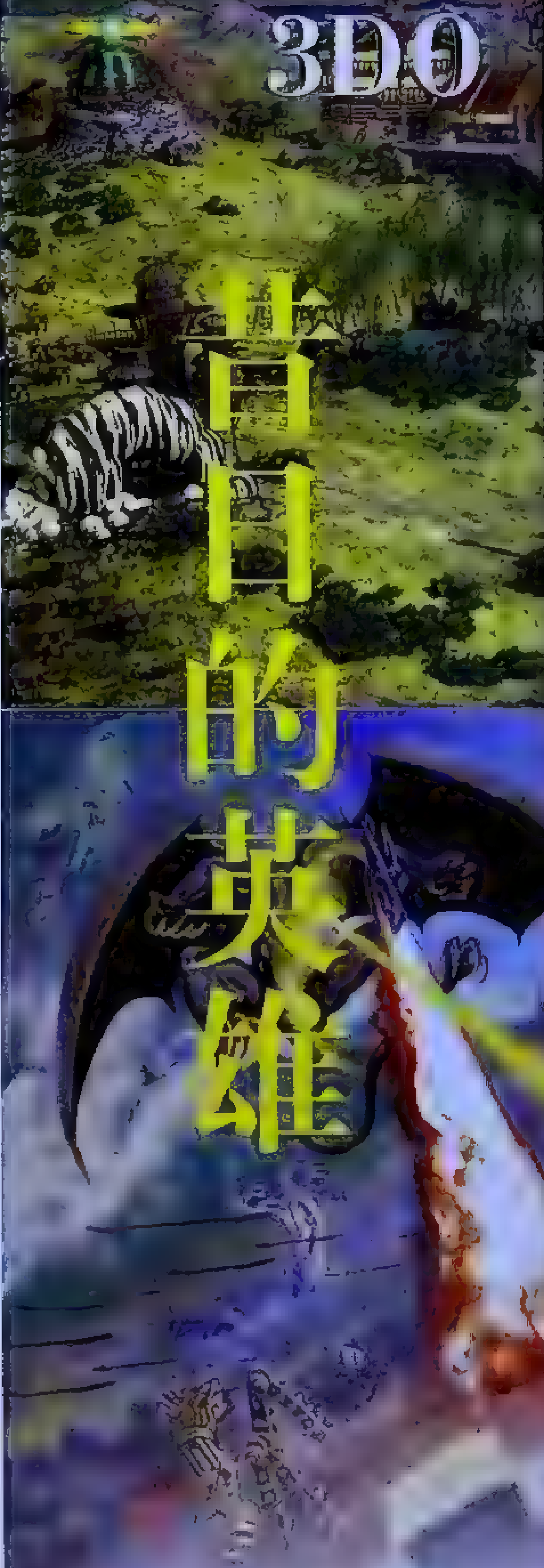
18、螳螂：具有抢先攻击的能力，并可以定住敌人，被定住的敌人攻击力降低一半。

19、海怪：攻击时一定概率将敌人吞食掉一部分。

英雄篇

我想大多数人已经都知道英雄在四代中是要亲自挂上阵的，这里和三代最大的区别就是英雄也有了自己的伤害力、攻防指数和生命，还有了各自职业的独特技能和多样的转职。在游戏的刚开始，一个 1 级英雄的实力是非常弱小的，单独打十几个一级兵都十分吃力，在战斗中级别低的英雄一般都是重点保护对象，因为如果英雄不幸阵亡的话不但经验值无法得到，还必须带回城堡复活。不过我们的英雄也是会逐渐成长起来的，当英雄到达了一定级别并学会了更多的技能时，你才会真正领略"英雄无敌"的含义。

先来看看英雄的基本职业系统，四代中总共有 11 个基本职业，每个职业都有 24 个英雄可以



基本职业	初始技能
领主 Lord	基础领导、基础理财
法师 Mage	基础秩序魔法、基础巫术
盗贼 Thief	基础侦察、基础潜行
巫师 Sorcerer	基础混乱魔法、基础咒术
骑士 Knight	基础战术、基础防御
牧师 Priest	基础生命魔法、基础康复
死亡骑士 Death Knight	基础战术、基础攻击
亡灵巫师 Necromancer	基础死亡魔法、基础神秘
弓箭手 Archer	基础战斗、基础箭术
德鲁伊 Druid	基础自然魔法、[illegible]
野蛮人 Barbarian	基础战斗、基础肉搏、基础抗魔

选择，但英雄取消了前作中特殊能力的设计，每个同类的英雄除了头像不一样外，技能都是一样的，对玩家而言招哪个英雄都差不多。下面的列表显示了这 11 个基本职业初始的技能。

三代中代表英雄的能力的攻击、防御、法术和知识这几个属性已经彻底改变，如今英雄的能力主要体现在等级和技能这两个属性上，比如英雄的攻防指数是取决于战斗和肉搏这两个技能，而使用法术的高低是由其等级和法术技能来决定的，学习高深的魔法必须要有相应的法术技能。在笔者玩过各个种族后感觉到，如今的英雄不可能向以前那样在各方面都很强大，培养英雄是一个漫长的过程，造就的英雄一般也只是在 1~2 个系的技能方面精通。因为培养好一个系的技能就需要升 15 级左右才可以实现，而英雄到了 20 级后升级速度是非常缓慢的。所以你培养的每一个英雄都会各有其不可替代的特点，这也极大的增强了游戏的可玩性。下面笔者来介绍一下四代中各个技能的作用。

战斗系技能

这个技能主要是关系到英雄自身的战斗能力，对所率领的部队没有任何影响。

Combat（战斗）：



把英雄近战防御力和远程防御力提高到 15（基础）、20（高级）、30（专家）、40（大师）和 60（宗师）。

Melee（肉搏）：



把英雄近战攻击力提高到 15（基础）、20（高级）、30（专家）和 40（大师），攻击时忽略敌人 1/3（基础）、1/2（高级）、2/3（专家）、3/4（大师）的近战防御力，大师可以抢先攻击，宗师主动攻击时可以连续攻击 2 次。

Archery（箭术）：



基础英雄远程攻击力提高到 10，高级英雄远程攻击力提高到 15，射击时忽略 1/3 的远程防御力（对防御低于 10 的对手不起作用），射击伤害不受城墙等障碍物影响，专家英雄远程攻击力提高到 20，射击时忽略 1/2 的远程防御力，射击伤害不受障碍物和距离的影响；大师英雄远程攻击力提高到 30，具有抢先射击的能力；宗师英雄攻击时可以连续射击 2 次。

Magic Resistance（抗魔）：



英雄获得 30%（基础）、50%（高级）、70%（专家）、大师（80%）的魔法抗性。宗师英雄则完全不受敌人魔法影响。

战术系技能

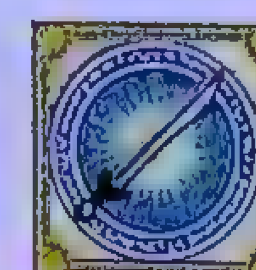
技能只影响英雄所带的部队的能力，对英雄本自身和其他英雄没有影响。

Tactics（战术）：



部队速度 +1（基础）、+2（高级）、+3（专家）、+4（大师）和 +5（宗师）；战场移动力分别 +1（基础）、+1.5（高级）、+2（专家）、+2.5（大师）和 +3（宗师）。

Offense（攻击）：



部队近战攻击力和远程攻击力 +10%（基础）、+20%（高级）、+30%（专家）、+40%（大师）和 +50%（宗师）。

Defense（防御）：



部队近战防御力和远程防御力 +10%（基础）、+20%（高级）、+30%（专家）、+40%（大师）和 +50%（宗师）。

Leadership（领导）：



部队士气和幸运 +1（基础）、+2（高级）、+3（专家）、+4（大师）和 +5（宗师）。

侦察系技能

增加部队的视野范围，并能查看到潜伏的部队和对手的实力，还可以增加部队的移动力。

Scouting（侦察）：



视野范围 +1（基础）、+2（高级）、+3（专家）、+4（大师）和 +5（宗师）；基础英雄可以看到敌军的数量，可发现基础潜行技能的敌人；高级英雄可看出野外部队的态度，可发现高级潜行技能的敌人；专家英雄可看出某个设施是否有守军，可发现专家潜行技能的敌人；大师英雄可查看敌人部队画面，可发现大师潜行技能的敌人；宗师英雄可观看敌人城堡画面，可发现宗师潜行技能的敌人。

Pathfinding（寻路）：



消除不良地形对移动的 25%（基础）、50%（高级）的损耗，专家级以上完全消除不良地形对移动的影响；部队地图移动力 +25%（大师）、50%（宗师）。

Seamanship（航海）：



海上移动力 +25%（基础）、+50%（高级）、+100%（专家）、+150%（大师）和 +200%（宗师）；海上战斗中英雄获得与航海技能同级别的战术、攻击和防御。

Stealth（潜行）：



能使英雄不被 1 级（高级）、2 级（专家）、3 级（大师）和 4 级（宗师）的生物发现；如果敌人的侦察技能比我方的潜行技能低，则可以不被敌人发现。

贵族系技能

可以增加收入、矿产和兵种生长率。

Nobility（贵族）：



英雄所管理城堡生物产量 +10%（基础）、+20%（高级）、+30%（专家）、+40%（大师）和 +50%（宗师）。

Estates（理财）：



每天生产 100 金（基础）、200 金（高级）、300 金（专家）、400 金（大师）和 500 金（宗师）。英雄每升一级效果附加 10%。

Mining（矿产）：



基础英雄每 5 天生产 2 木材和 2 矿石；高级英雄每 5 天生产 2 木材、2 矿石和其他资源 2 个；专家英雄每 5 天生产 2 木材和 2 矿石和其他资源 4 个，大师英雄每 5 天生产 3 木材和 3 矿石和其他资源 5 个；宗师英雄每 5 天生产 4 木材、4 矿石和其他资源 6 个；英雄每升一级效果附加 10%。

Diplomacy（外交）：



半价购买 30%（基础）、40%（高级）、50%（专家）、60%（大师）和 70%（宗师）的部队，购买生物的经验总值上限是 120（基础）、240（高级）、360（专家）、480（大师）和 600（宗师）；投降费用 80%（基础）、70%（高级）、60%（专家）、55%（大师）和 50%（宗师），本技能必须在本身部队强于对手时才会有效，而且不能购买敌对派系的生物，英雄每升一级效果附加 10%。

生命系技能

与生命魔法相关的技能。

Life Magic（生命魔法）：



允许英雄学习和使用同级别的生命魔法。

Healing（康复）：



英雄魔法值 +10（基础）、+20（高级）、+30（专家）、+40（大师）和 +50（宗师）；每天回复 2 点（基础）、4 点（高级）、6 点（专家）、8 点（大师）和 10 点（宗师）魔法值。

Spirituality（精神）：



生命魔法效果 +20%（基础）、40%（高级）、60%（专家）、80%（大师）和 100%（宗师）。

Resurrection（复活）：



战斗获胜后自动复活 20%（基础）、30%（高级）、40%（专家）、45%（大师）和 50%（宗师）的本方阵亡部队。机械、元素和亡灵生物不能复活。

死亡系技能

与死亡魔法相关的技能。

Death Magic（死亡魔法）：



允许英雄学习和使用同级别的死亡魔法。

Occultism（神秘）：



英雄魔法值 +10（基础）、+20（高级）、+30（专家）、+40（大师）和 +50（宗师），每天回复 2 点（基础）、4 点（高级）、6 点（专家）、8 点（大师）和 10 点（宗师）魔法值。

Demonology（鬼神学）：



死亡魔法效果 +20%（基础）、40%（高级）、60%（专家）、80%（大师）和 100%（宗师）。

Necromancy（招魂）：



基础英雄战斗获胜后将所杀死敌人的 10% 转化为骷髅兵（基础）、15% 转化为骷髅兵（高级）、20% 转化为幽灵或骷髅兵（专家）、25% 转化为幽灵或骷髅兵（大师）、30% 转化为吸血鬼或幽灵或骷髅兵（宗师）；制造亡灵生物经验总值上限是 40（基础）、80（高级）、120（专家）、160（大师）和 200（宗师）。招魂的数量不能超过杀死的敌人数量，英雄每升一级，招魂经验值上限提高 10%。

秩序系技能

与秩序魔法相关的技能。

Order Magic（秩序魔法）：



允许英雄学习和使用同级别的秩序魔法。

Enchantment（妖术）：



英雄魔法值 +10（基础）、+20（高级）、+30（专家）、+40（大师）和 +50（宗师）；每天回复 2 点（基础）、4 点（高级）、6 点（专家）、8 点（大师）和 10 点（宗师）魔法值。

Wizardry（巫术）：



秩序魔法效果 +20%（基础）、40%（高级）、60%（专家）、80%（大师）和 100%（宗师）。

Charm（媚惑）：



免费招降 15%（基础）、20%（高级）、25%（专家）、30%（大师）和 35%（宗师）的部队，招降经验总值上限是 60（基础）、120（高级）、180（专家）、240（大师）和 300（宗师）；投降花费为正常费用的 90%（基础）、80%（高级）、75%（专家）、70%（大师）和 65%（宗师）。当你的部队强于对方时才会产生作用，英雄每升一级，招降上限提高 10%。

混乱系技能

与混乱魔法相关的技能。

Chaos Magic（混乱魔法）：



允许英雄学习和使用同级别的混乱魔法。

Conjuration（咒术）：



英雄魔法值 +10（基础）、+20（高级）、+30（专家）、+40（大师）和 +50（宗师），每天回复 2 点（基础）、4 点（高级）、6 点（专家）、8 点（大师）和 10 点（宗师）魔法值。

Pyromancy（占火）：



混乱魔法效果 +20%（基础）、40%（高级）、60%（专家）、80%（大师）和 100%（宗师）。



Sorcery（法术）：所有攻击性魔法杀伤力增强20%（基础）、40%（高级）、60%（专家）、80%（大师）和100%（宗师）。

自然系技能

与自然魔法相关的技能。



Nature Magic（自然魔法）：允许英雄学习和使用同级别的自然魔法。

Herbalism（草药学）：



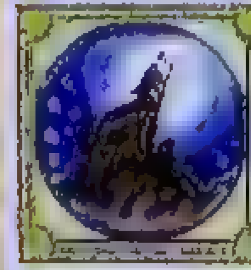
英雄魔法值+10（基础）、+20（高级）、+30（专家）、+40（大师）和+50（宗师）；每天回复2点（基础）、4点（高级）、6点（专家）、8点（大师）和10点（宗师）魔法值。

Meditation（冥想）：



自然魔法效果+20%（基础）、40%（高级）、60%（专家）、80%（大师）和100%（宗师）。

Summoning（召唤）：



英雄每天都会自动召唤丛林妖精、妖精和狼（基础/高级）、精灵、半羊人和白虎（专家/大师）、风火水土四种元素（宗师）加入部队，按每天10点（基础）、20点（高级）、30点（专家）、40点（大师）和50点（宗师）经验值的速度累积。

转职篇

在三代中英雄给我留下的最大印象就是特殊技能的设计，每个英雄都会有自己独特的能力，不过这个设计在四代中也被取消了，取而代之的是英雄的转职系统。在学会两项主要技能后就可以自动转为新的职业，比如战术和战斗技能的结合会造就一个将军出来，要成为巫妖就必须对混乱魔法和死亡魔法都有研究。转职后的英雄将会得到新的能力，象掌握了生命和死亡魔法的黑暗牧师就会得到吸血鬼独有的吸取生命的能力。唯一的例外是大法师这个职业，你必须对三种魔法技能都有造诣才能成为大法师。以下是转职列表：

将军（General）所率领部队士气+1。

元帅（Field Marshall）所率领部队近战攻击力和远程攻击力额外提高10%。

指挥官（Lord Commander）所率领部队士气+2。

十字军（Crusader）英雄本人始终保持最高士气。

幻术师（Illusionist）英雄施展制造幻象魔法时，效果提高20%。

掠夺者（Reaver）英雄本人始终保持嗜血状态（攻击伤害提高25%）。

占火师（Pyromancer）英雄本人始终有火盾护身。

守护者（Warden）所率领部队近战防御力和远程防御力额外提高10%。

游侠（Ranger）英雄获得远程攻击的能力（即使不会箭术），并且远程攻击力+5。

战神（Warlord）英雄近战攻击力+5。

圣骑士（Paladin）英雄本人始终保持"死亡防护"状态，对死亡魔法有50%抗性，遭受死亡系部队攻击时所受伤害减半。

战斗法师（Battle Mage）英雄自动学会魔法拳魔法，并且在施展魔法拳和冰箭时杀伤力提高20%。

刺客（Assassin）英雄的速度和移动力+3。

火战士（Fireguard）英雄对火系魔法免疫，并且在遭受火属性物理攻击时所受伤害减半。

驯兽师（BeastMaster）英雄施展召唤狼魔法时效果提高20%。

公会首领（Guildmaster）英雄攻击时一定几率击晕敌人，被击晕的敌人一回合不能行动（包括反击）。

预言者（Prophet）英雄本人始终有精神护甲护身（近战和远程防御力提高25%）。

先知（Seer）英雄视野范围+2。

忍者（Ninja）英雄武器带毒，中毒的敌人每回合会自动损失一定生命值。

火灵者（Fire Diviner）英雄施展火系魔法时，效果提高20%。

吟游诗人（Bard）英雄本人始终保持最大幸运。

红衣主教（Cardinal）英雄复活技能提高5%。

术士之王（Wizard King）英雄近战攻击时使敌人幸运值降到最低。

暗黑领主（Dark Lord）英雄近战攻击时使敌人士气值降到最低。

巫医之王（Witch King）英雄攻击时能够让敌人恐惧，敌人不能反击并且会向后退几步。

兽领主（Beast Lord）英雄施展召唤狼和召唤白虎魔法时效果提高20%。

僧侣（Monk）英雄本人始终保持"混乱防护"状态，对混乱魔法有50%抗性，遭受混乱系部队攻击时所受伤害减半。

黑暗牧师（Dark Priest）英雄本人自动获得"吸血鬼的触摸"技能，近战攻击时能够将所造成伤害的一半转化为自身生命值。

异教徒（Heretic）英雄攻击或施法时会消除敌人的一切"防护"技能（秩序防护、混乱防护、生命防护、死亡防护和自然防护）。

召唤师（Summoner）英雄召唤效果提高，召唤经验值上限提高20点。

阴影法师（Shadow Mage）英雄远程防御力提高50%。

术士（Wizard）英雄施展魔法时少消耗2点MP。

妖术师（Enchanter）英雄召唤和施展制造幻象魔法时，效果提高20%。

巫妖（Lich）英雄在战斗中能够老化敌人，被老化的敌人攻击力降低25%，防御力降低20%，速度和移动力减半。

鬼神师（Demonologist）英雄施展召唤恶魔之子、召唤地狱犬、召唤冰魔、召唤食尸怪和召唤恶魔这几种魔法时效果提高，召唤经验值上限提高50点。

魔导师（Warlock）英雄魔法值+10，每天多恢复1点魔法值。

大法师（Archmage）英雄施法效果提高20%。

表9：英雄转职列表

	战术	战斗	侦察	贵族	生命魔法	秩序魔法	死亡魔法	混乱魔法	自然魔法
战术		将军	陆军元帅	指挥官	十字军	幻术师	掠夺者	占火师	守护者
战斗	将军		游侠	战神	圣骑士	战斗法师	刺客	火战士	驯兽师
侦察	元帅	游侠		公会首领	预言者	先知	忍者	火灵者	吟游诗人
贵族	指挥官	战神	公会首领		红衣主教	术士之王	暗黑领主	巫医之王	兽领主
生命魔法	十字军	圣骑士	预言者	红衣主教		僧侣	黑暗牧师	异教徒	召唤师
秩序魔法	幻术师	战斗法师	先知	术士之王	僧侣		阴影法师	术士	妖术师
死亡魔法	掠夺者	刺客	忍者	暗黑领主	黑暗牧师	阴影法师		巫妖	鬼神师
混乱魔法	占火师	火战士	火灵者	巫医之王	异教徒	术士	巫妖		魔导师
自然魔法	守护者	驯兽师	吟游诗人	兽领主	召唤师	妖术师	鬼神师	魔导师	

魔法篇

在英雄无敌四中，魔法分为了5个派系，这5个派系分别是秩序、混乱、生命、死亡和自然。英雄只有掌握了相应的魔法技能才可以学习对应等级的魔法，所以说象以前那样一个英雄只要有专家智慧就可以学习所有魔法的时代一去不复返了。在现在的游戏中每个种族都有自己独特的魔法，一个法师要想跨派系学魔法将会是一件很难的事情。这样来概括吧，以前是学魔法容易造魔法难，现在是造魔法容易学魔法难。

四代对于魔法的变化还有取消了三代中法力决定法术伤害的设计，因为现在英雄已经没有法力这一个属性了，攻击性魔法的伤害值是取决于英雄的等级和技能。至于魔法的伤害值电脑都给你自动算出来了，如果你想知道实际的计算公式，可以参看下面这个公式

伤害力＝基本杀伤×（1＋英雄等级×10%）×（1＋各种技能、宝物、建筑的附加效果）

运用好魔法对战斗的帮助非常大，当然了解所有魔法的使用诀窍并不是一朝一夕可以学到的，首先我们来看看所有魔法的介绍吧

（一）秩序魔法（表10）

主要是以辅助魔法为主，象精确术可以使远程部队的威力提高数倍，幻象术可以算变相的召唤魔法，回城、催眠和传送的威力更是惊人，丝毫不逊色于威力大的杀伤魔法，可以说这个魔法派系是相当出色的一个。

（二）混乱魔法（表11）

杀伤性魔法中这个系是最强的，此外混乱、先击、灵猫等魔法也可以使部队的战斗力得到大幅度的提升。

（三）死亡魔法（表12）

以诅咒类和招魂类魔法见长，象下毒和瘟疫在攻城和守城战中使用非常有用，各种诅咒类的魔法也可以使敌人部队的实力大幅度的降低。

（四）生命魔法（表13）

主要以祝福类魔法为主，具有对部队的各种防护能力的魔法，尤其是终极魔法庇护使用后可以使所有部队不受任何攻击和魔法的影响。

表15：魔鬼召唤系魔法表

Summon Imps 召唤小鬼	召唤小鬼加入战斗，需要基础自然系和死亡系技能
Summon Cerberi 召唤地狱犬	召唤地狱犬加入战斗，需要高级自然系和死亡系技能
Summon Ice Demon 召唤冰恶魔	召唤冰恶魔加入战斗，需要专家自然系和死亡系技能
Summon Venom Spawn 召唤食尸怪	召唤食尸怪加入战斗，需要大师自然系和死亡系技能
Summon Devils 召唤恶魔	召唤恶魔加入战斗，需要宗师自然系和死亡系技能

（五）自然魔法（表14）

和其他派系魔法不同的是，自然魔法几乎全是召唤类魔法。

（六）魔鬼召唤魔法（表15）

非常特别的一系魔法，它们无法在魔法公会里找到，只有当英雄掌握了自然系和死亡系技能后才能自动获得。召唤来的魔鬼在战斗结束后会消失。



战斗篇

在四代的战斗中，主要注意的地方相当多，因为篇幅有限，不能一一列举，下面是笔者认为比较关键的地方

（一）首先大家会发现战场单元格已经再也看不到了，这也是很多玩家抱怨的一点，因为没有单元格的帮助，你很难象以前那样清楚的知道实际在战场上能走多远了。玩家在指挥部队时一定要注意鼠标下的数字，如果显示2就代表当前部队需要2回合才能移动到指定位置。

（二）战斗中的另外一大特点就是远程攻击和不少魔法都带有视野范围这个概念，即不在视野内的敌人是无法攻击到的，那么什么是攻击视野呢？就是在攻击者和被攻击目标中间不能有其他部队所阻挡。对于远程部队或弱不禁风的魔法师来说，在他们前面放上一支部队可以有效保护他们不被攻击到。

（三）部队的士气和幸运是影响战局的一个主要因素，每支部队的士气和幸运数值都在-10到+10之间，数值越大代表其发生的几率越高，比如一个部队的士气到了+10就会每回合都士气高涨，这对战斗的帮助很大。四代中士气和幸运的作用也和三代有了不同，士气高涨会使部队在当前回合优先出手攻击，而且部队的攻击力也会有一定幅度的提升，士气如果低落则攻击力会下降。在部队遭受打击时，幸运的出现会使部队受到的伤害降低，如果部队的幸运值很低，则受到的伤害会增加。一支部队的士气和幸运除了受英雄技能和宝物的影响外，还会受到其他因素的干扰，比如在一个部队中出现对立派系的部队就会极大影响士气，还有在战斗中重创或消灭敌人的部队也会使敌人士气低落。

（四）有些英雄在部队中占是非常重要的地位，如何保护好自己的英雄和消灭敌人的英雄是关键，比如一个宗师级的战术系骑士能使所有的部队的攻防和速度有很大提升，但他一旦被打死，这些奖励立即消失，部队的实力也将受到很大程度的降低。

（五）野外行军时要注意鼠标颜色的变化，如果出现黄色的显示就代表你在附近生物的攻击范围内，如果没有实力的话不要太靠近野外部队。

（六）战斗中反击的概念有了很大的改变，除了有抢先攻击能力外的生物，在战斗中的攻击与反击都是同时进行的。玩惯三代的玩家一定要注意这一点，因为原先的概念是只要你的部队速度快，就可以抢先杀伤大部分敌人，而现在的战斗给我们的感觉是更加残酷，很多战斗即使你获得了胜利也要付出不小的代价。

（七）玩家要注意利用城堡中马车建筑，它的功能主要是在城堡之间进行部队的传送，此外它还可以将你在野外占领建筑里的部队招募回城堡中。

（八）假如你选择最高的难度，打起来会感觉比较吃力，因为野外的部队都比普通难度要增加了很多，而且英雄在战斗胜利后的经验还要相应的降低。反正不少玩家都抱怨在这个难度下打是在受折磨！但也有例外，混乱系的盗贼在这个难度下就很吃香，他们的隐身技能在瞒过敌人部队后会得到很多的经验，偷钱偷宝物和占领矿产是他们的拿手好戏。

鉴于笔者研究四代的时间也相当有限，我也只能写到这里了，很多东西都是需要大家不断摸索才能体会到其中乐趣的，文章也不可能把游戏中所有的特色都介绍到，如有不足，希望各路英雄多多见谅。■

（文/JWHF）

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC 兵种魔法总表

表1 Order（秩序系）生物列表

	半身人 Halfling	矮人 Dwarf	法师 Mage	金人 Gold Golem
伤害	1-2	2-3	3-4	8-12
攻击	10	11	6	16
防御	10	11	12	16
生命	8	12	16	50
速度	6	3	5	3
地图移动	18	18	19	19
战场移动	4	4	6	6
产量	23	18	8	6
经验	7	8	38	52
花费	22	28	160	240

	灯神 Genie	娜迦 Naga	泰坦 Titan	龙魔像 Dragon Golem
伤害	9-12	14-22	34-50	36-55
攻击	10	22	32	34
防御	18	22	32	34
生命	60	90	210	220
速度	6	7	6	9
地图移动	25	20	21	27
战场移动	10	6	72	12
产量	6	4	2	2
经验	105	157	616	630
花费	550	850	4000金 2宝石	4000金 4[illegible]

表2 Asylum Chaos（混乱系）生物列表

	盗贼 Bandit	兽人 Orc	美杜莎 Medusa	牛头怪 Minotaur
伤害	1-3	1-3	3-6	5-10
攻击	9	11	19	16
防御	9	9	17	15
生命	10	12	24	38
速度	7	4	5	6
地图移动	23	19	19	19
战场移动	7	6	6	6
产量	26	16	6	6
经验	7	10	52	53
花费	20	34	220	230

	梦魇 Nightmare	火精 Efreet	九头蛇 Hydra	黑龙 Black Dragon
伤害	12-26	10-20	28-60	55-110
攻击	23	23	30	40
防御	20	23	26	40
生命	110	80	250	400
速度	6	6	6	7
地图移动	23	29	21	30
战场移动	9	13	7	15
产量	4	4	2	1
经验	148	161	617	1233
花费	800	850	4000金 2水银	8000金 4硫磺

表3 Haven Life（生命系）生物列表

	侍从 Squire	弩手 Crossbowman	长枪兵 Pikeman	弩车 Ballista
伤害	2-3	2-3	6-8	5-7
攻击	9	9	12	15
防御	11	11	14	16
生命	10	10	30	28
速度	5	2	4	0
地图移动	19	19	19	19
战场移动	6	6	6	2
产量	21	16	9	7
经验	7	9	35	44
花费	26	32	150	190

	十字军 Crusader	僧侣 Monk	骑兵 Champion	天使 Angel
伤害	10-16	10-15	24-26	40-65
攻击	22	20	25	30
防御	23	22	25	34
生命	65	55	150	230
速度	7	5	6	10
地图移动	19	19	25	30
战场移动	6	6	10	15
产量	5	6	4	2
经验	124	107	320	620
花费	650	550	2000金 2木 2铁	4000金 2水晶

表7 中立生物列表

	农民 Peasant	海盗 Pirate	丛林妖精 Leprechaun	穴居人 Troglodyte
伤害	2-3	1-2	1-2	2-3
攻击	6	11	10	11
防御	7	9	10	9
生命	10	10	8	14
速度	2	5	6	5
地图移动	18	19	19	19
战场移动	4	6	6	6
经验	4	7	7	8
花费	15	22	24	28

	僵尸 Zombie	半羊人 Satyr	美人鱼 Mermaid	邪恶之眼 Evil Eye
伤害	2-4	4-8	5-8	3-7
攻击	8	14	15	16
防御	20	13	13	15
生命	14	26	28	26
速度	1	6	5	6
地图移动	18	20	19	19
战场移动	4	6	6	6
经验	10	39	39	51
花费	35	170		220

	石像鬼 Gargoyle	木乃伊 Mummy	巨魔 Troll	火元素 Fire Elemental
伤害	4-6	5-8	6-12	7-10
攻击	14	15	16	18
防御	16	16	15	20
生命	22	10	45	50
速度	7	4	3	6
地图移动	29	19	18	20
战场移动	13	6	5	6
经验	38	39	4	75
花费	260	170	210	350

	气元素 Air Elemental	土元素 Earth Elemental	水元素 Water Elemental	冰恶魔 Ice Demon
伤害	6-10	9-14	6-9	12-16
攻击	16	18	17	30
防御	32	20	17	30
生命	40	50	38	70
速度	7	1	5	5
地图移动	29	18	19	19
战场移动	13	4	6	6
经验	74	77	73	157
花费	350	375	350	850

	细腰植物 Waspwort	螳螂 Mantis	海怪 Sea Monster
伤害	10-14	34-50	45-65
攻击	22	34	35
防御	22	34	34
生命	60	210	275
速度	5	8	5
地图移动	15	29	24
战场移动	1	13	9
经验	105	614	624
花费	550	4000金 2宝石	

表4 Necropolis Death（死亡系）生物列表

	小鬼 Imp	骷髅 Skeleton	地狱犬 Cerberus	幽灵 Ghost
伤害	1-2	1-2	4-6	2-4
攻击	10	12	16	15
防御	10	12	16	[illegible]
生命	7	8	24	15
速度	6	4	6	6
地图移动	28	19	21	28
战场移动	12	6	7	12
产量	28	25	7	9
经验	8	6	44	33
花费	18	22	190	140

	毒蜘蛛 Venom Spawn	吸血鬼 Vampire	恶魔 Devil	骨龙 Bone Dragon
伤害	16-24	12-18	34-50	45-65
攻击	26	30	33	30
防御	26	30	33	30
生命	100	75	210	275
速度	6	8	7	5
地图移动	19	28	30	28
战场移动	6	12	50	12
产量	3	3	2	2
经验	201	205	614	621
花费	1100	1100	4000金 2硫磺	4000金 2水晶

表5 Preserve Nature（自然系）生物列表

	妖精 Sprite	狼 Wolf	精灵 Elf	白虎 White Tiger
伤害	1-2	2-3	3-4	6-8
攻击	10	9	16	19
防御	10	9	16	19
生命	7	12	18	35
速度	6	7	6	8
地图移动	29	21	19	24
战场移动	13	7	6	9
产量	23	15	7	6
经验	7	11	43	53
花费	22	36	190	220

	独角兽 Unicorn	狮鹫 Griffin	仙女龙 Faerie Dragon	凤凰 Phoenix
伤害	12-20	16-22	34-50	45-65
攻击	20	19	15	28
防御	20	19	29	28
生命	80	95	220	275
速度	6	6	7	12
地图移动	25	29	29	30
战场移动	10	13	13	15
产量	5	4	2	2
经验	120	154	612	609
花费	650	880	4000金 2宝石	4000金 2水银

表6 力量系生物列表

	狂暴者 Berserker	半人马 Centaur	鹰身女妖 Harpy	游牧人 Nomad
伤害	2-3	3-5	4-5	6-9
攻击	12	10	16	16
防御	8	10	15	13
生命	18	20	24	45
速度	6	4	5	8
地图移动	20	25	28	27
战场移动	6	10	12	12
产量	19	9	8	6
经验	9	18	39	52
花费	20	40	110	150

	食人魔法师 Ogre Mage	独眼巨人 Cyclops	雷鸟 Thunderbird	巨兽 Behemoth
伤害	12-18	12-18	28-40	35-80
攻击	18	30	30	36
防御	16	24	30	34
生命	85	95	170	240
速度	4	4	6	6
地图移动	19	21	29	21
战场移动	6	7	13	7
产量	6	3	3	2
经验	101	203	406	630
花费	350	750	1800金 2水银	2750金 2水晶

表10 秩序系魔法列表

魔法	效果
Blur 模糊术	使己方一个单位部队的远程防御力增加50%。
Dispel 驱散术	驱除一个单位部队身上所有魔法（不分敌我）。
Displacement 移形术	将一个单位部队在直线方向上移动2格
Magic Fist 魔法拳	攻击施法者视野内的单一目标
Precision 精确术	增加己方远程部队的伤害力25%。[illegible]
Visions 识别	显示地图上野外怪物的数量和敌对英雄的拥有技能
Cowardice 懦弱	使敌人部队在3回合内不能攻击生命总值超过自身的部队
Create Illusion 幻象术	将己方一个单位部队复制出一个幻象，生命力取决于英雄的等级
Flight 飞行	使一个部队在战场上具有飞行能力
Ice Bolt 冰箭术	射出冰箭攻击施法者视野内的单一目标，伤害属于冰系伤害
Power Drain 能量吸食	对方的施法单位使用魔法时需要双倍的法力值
Slow 缓行术	使对方的目标部队的速度和移动力降低一半
Steal Enchantment 窃魔术	将一敌方部队身上的有益魔法偷取到己方一个部队（随机选取）身上
Banish 驱逐术	专门用来对付敌人所召唤生物的魔法
Forgetfulness 健忘术	使敌方一个部队无法进行远程攻击
Mass Blur 群体模糊	使己方所有部队的远程防御力增加50%
Mass Dispel 群体驱散	解除战场上所有部队（包括敌我）身上附着的状态魔法
Mass Precision 群体精确	使己方所有部队获得精确状态
Teleport 传送术	将一个部队传送到战场上的指定位置
Town Gate 回城术	将施法者和其所在的部队传送到最近的本方城堡
Berserk 狂暴术	使单位攻击离它最近的生物（不论敌我），攻击后狂暴状态解除
Blind 失明术	视野内一个敌人失明3回合，一但受到攻击即解除失明状态
Mass Slow 群体缓行术	使对方所有部队的速度和移动力降低一半。
Phantom Image 镜像术	复制战场上的任何一个部队，其威力相当于Create Illusion的两倍
Hypnotize 催眠术	使敌方的一个单位部队受己方控制3回合
Pain Mirror 痛苦之镜	使己方部队受到的伤害减半，同时把所遭受的伤害反射给攻击者。
Steal All Enchantments 群体窃魔术	将敌方所有部队身上的有益魔法偷取到己方部队（随机选取）身上

表11 混乱系魔法列表

魔法	效果
Bloodlust 嗜血术	增加一个单位部队的肉搏伤害力，增加幅度为25%。
Fire Aura 火焰界	给一个单位增加火焰光环，使其在近战中给对方造成少量的火系伤害
Haste 急行术	使己方一个单位部队的移动力和速度增加2点
Magic Arrow 魔法箭	施法者制造出魔法箭来以攻击视野内的单一目标
Slayer 屠杀术	使己方一个单位部队在打击4级生物时增加50%的伤害力
Sparks 火花	用喷出的魔法能量打击前面3格内的敌人。
Confusion 混乱术	使用魔法来干扰施法者视野内的单一目标，使其不能行动1回合
Fire Bolt 火箭术	施法者制造出火箭来以攻击视野内的单一目标
First Strike 先击术	使己方一个单位部队具有抢先攻击的能力
Mana Flare 魔光术	使战场上所有施法者在使用魔法时降低2点魔法值
Misfortune 厄运术	使敌方一个单位部队的幸运值降至最低
Spell Shackle 魔法手铐	使敌方一个施法者使用魔法时受到伤害
[illegible]	使己方所有部队在近战中增加25%的伤害力
[illegible]	使目标带上一个火环，在其周围3x3的范围内的生物都会受到火系伤害
[illegible]	制造火球以攻击视野内一个区域，3x3的范围内生物都会受到火系伤害。
[illegible]	施法者放出闪电来以攻击视野内的单一目标
[illegible]	使己方一个单位具有魔法反射力，将受到伤害的1/2反射给施法者
[illegible]	使己方所有部队都具有屠杀能力，在打击4级生物时增加50%的伤害力
Cat Reflexes 反射术	使己方一个单位部队在战场上每次攻击敌人时增加一次攻击
Cloud of Confusion 混乱云雾	对视野内的一个区域使用混乱云雾，3x3范围的敌人丧失行动力1回合
Implosion 爆裂术	施法者用爆裂来打击其视野内的一个目标
Inferno 地狱火	施放出大团火焰来攻击5x5的范围，范围内生物都会受到火系伤害
Mass First Strike 群体先击术	使己方所有部队具有抢先攻击的能力。
Mass Misfortune 群体厄运术	使敌方所有部队的幸运降至最低
Armageddon 末日风暴	攻击战场上所有的生物，不论敌我
Chain Lightning 连环闪电	闪电攻击5个部队，敌人受到伤害程度依次为全部、1/2、1/4、1/8、1/16
Disintegrate 解离术	威力最大的单体攻击魔法，被这个魔法杀死后的生物将无法复活

表12 死亡系魔法列表

魔法	效果
Cancellation 消除术	消除敌方一个部队身上所有的有益魔法
Curse 诅咒术	使敌方一个部队在攻击中造成的伤害力达到最小
Disrupting Ray 瓦解术	降低敌方一个部队的近战防御力和远程防御力20%
Poison 下毒术	使敌方一个部队处于中毒状态，每回合都会损失生命，一直到战斗结束
Raise Skeletons 复活骷髅	将战场上死去的部队复活为骷髅，骷髅在战斗结束后会消失。
Animate Dead 亡灵复活	将战场上死去的部队复活为亡灵生物，部队在战斗结束后会消失
Fatigue 疲劳术	使敌人的一个部队的移动力和速度降低一半，持续时间一回合
Life Drain 吸血术	吸食一定的生命值来补充施法者的生命
Mire 泥潭术	使敌方一个部队下一回合在冒险地图上的速度减半
Sorrow 悲痛术	使敌方一个部队的士气降低到最低值。
Unholy Song 邪恶之歌	战场上所有的生命系部队的伤害力、近战防御力和远程防御力降低20%
Weakness 虚弱术	使敌方一个部队的伤害力降低25%
Aura of Fear 恐惧光环	对己方一部队使用，加上光环后对方在对抗时无法反击
Magic Leech 魔力吸取	使敌一施法者用魔法时消耗魔力加倍，并将其消耗魔力的1/2吸收过来
Mass Cancellation 群体消除术	消除敌方所有部队身上所有的有益魔法。
Mass Curse 群体诅咒术	使敌方所有部队在攻击中造成的伤害力达到最小
Plague 瘟疫术	战场上所有有生命的部队遭受疾病状态，每回合会自动损失一定生命值
Raise Ghost 复活幽灵	将战场上死去的部队复活为幽灵，幽灵在战斗结束后会消失。
[illegible]	将战场上死去的任何一支部队复活，部队在战斗结束后会消失
[illegible]	使敌方所有部队的士气降低到最低值
[illegible]	使敌方所有部队的伤害力降低25%。
[illegible]	使己方一个部队具有吸取生命的能力，吸收的生命为其伤害力的一半
Hand of Death 死亡之手	攻击施法者视野内的敌方一个部队，直接杀死一定数量的敌人
Raise Vampires 复活吸血鬼	将战场上死去的部队复活为吸血鬼，吸血鬼在战斗结束后会消失
Sacrifice 牺牲	消灭己方一部队来复活另一部队，复活者的生命值是被消灭者的两倍

表13 生命系魔法列表

魔法	效果
Bind Wound 疗伤术	治疗己方一个单位部队的生命
Bless 祝福术	使己方一个单位部队在攻击中造成的伤害力达到最大
Holy Word 圣言术	打击敌方一个亡灵部队。
Spiritual Armor 灵魂之甲	使己方一个单位部队的近战防御力和远程防御力提升25%。
Summon Ship 召船术	在海岸旁使用魔法，可以召唤己方控制的船只。
Exorcism 驱魔	解除己方一个单位部队身上的所有负面魔法。
Chaos Ward 混乱防护	部队对混乱魔法抗力增加50%，对抗混乱系近战和远程防御提高50%
Death Ward 死亡防护	对死亡魔法抗力增加50%，在对抗死亡系时近战和远程防御提高50%。
Defender 防御术	使己方所有部队的防御力增加20%
Heal 治疗术	恢复己方一个部队的生命力，并驱散中毒和瘟疫状态
Heavenly Shield 天堂之盾	使战场上英雄的生命力增加，增加的生命视施法者的等级而定。
Martyr 殉难术	对己方两个部队分别使用，后使用者所受的伤害会转移到先使用者身上。
Mirth 振奋术	使己方一个单位部队的士气达到最大。
Nature Ward 自然防护	对自然魔法抗力增加50%，对抗自然系时近战和远程防御力提高50%。
Order Ward 秩序防护	对秩序魔法抗力增加50%，对抗秩序系时近战和远程防御力提高50%。
Retribution 回报术	对己方一个单位部队使用后，攻击它的敌人自身也会受到一定的伤害。
Song of Peace 和平之歌	使视野内的敌方一个部队在下一回合中无法攻击或使用魔法。
[illegible]	使己方所有部队的近战防御力和远程防御力提升25%
[illegible]	攻击战场上所有的死亡系部队。
[illegible]	使己方所有部队在攻击中造成的伤害力达到最大
[illegible]	恢复己方所有部队的生命力，并驱散中毒和瘟疫状态。
[illegible]	禁止对方在战场上使用复活亡灵的法术
[illegible]	使部队每回合自动恢复一定生命值，效果根据英雄等级决定
Mass Chaos Ward 群体混乱防护	使所有部队具有混乱防护能力。
Mass Death Ward 群体死亡防护	使所有部队具有死亡防护能力。
Mass Exorcism 群体驱魔术	驱散己方所有部队的负面魔法
Mass Fervor 群体振奋术	使己方所有部队的士气达到最大。
Mass Nature Ward 群体自然防护	使所有部队具有自然防护能力
Mass Order Ward 群体秩序防护	使所有部队具有秩序防护能力。
Prayer 祈神术	使己方所有部队的生命力和伤害力提升25%
Divine Intervention 神圣干涉	完全恢复己方所有部队的生命力
Guardian Angel 守护天使	使己方一单位部队获得额外的生命力，其增加幅度视施法者的等级而定
Sanctuary 避难术	使己方一个单位部队得到完全保护，对任何攻击和魔法都免疫

表14 自然系魔法列表

魔法	效果
Giant Strength 巨人力量	使己方一个单位部队增加20%生命和20%的伤害
Pathfinding 探路术	使整个部队的移动力不受地形的限制，限制在冒险地图
Speed 加速	使己方一个部队的移动力和速度增加2点。
Stoneskin 石头皮肤	使己方一个单位部队的近战和远程防御力增加25%。
Summon Leprechaun 召唤丛林妖精	召唤丛林妖精加入战斗
Summon Sprite 召唤妖精	召唤妖精加入战斗
Summon Wolf 召唤狼	召唤狼加入战斗
Terrain Walk 自由行走	在战斗中，被施魔法的部队能够自由的行走不受地形的影响。
Fortune 幸运术	使己方一个部队的幸运值达到最大。
Quicksand 流沙	将战场上的一块区域变成流沙地，阻碍敌人部队的行动。
Snake Strike 蛇击术	使己方的一支部队具有抢先攻击的能力。
Summon Elf 召唤精灵	召唤精灵加入战斗
Summon Satyr 召唤半羊人	召唤半羊人加入战斗
Summon White Tiger 召唤白虎	召唤白虎加入战斗
Wasp Swarm 蜂群术	使敌方一个部队在一回合中无法移动，但对亡灵生物和机械生物无效。
Anti-Magic 反魔法	使己方一个部队在战场上不受魔法的影响
Mass Speed 群体加速术	使己方所有部队的移动力和速度增加2点
Summon Air Elemental 召唤气元素	召唤气元素加入战斗
Summon Earth Elemental 召唤土元素	召唤土元素加入战斗
Summon Fire Elemental 召唤火元素	召唤火元素加入战斗
Summon Water Elemental 召唤水元素	召唤水元素加入战斗
Water Walk 水上行	使整个部队可以在水上行走，但最后落脚点不能在水面上。
Dragon Strength 龙之力量	使己方一个部队的生命力和伤害力增加100%
Mass Fortune 群体幸运术	使己方所有部队的幸运值达到最大
Mass Snake Strike 群体蛇击术	使己方的所有部队具有抢先攻击的能力
Summon Griffin 召唤狮鹫	召唤狮鹫加入战斗
Summon Unicorn 召唤独角兽	召唤独角兽加入战斗。
Summon Waspwort 召唤细腰植物	召唤细腰植物加入战斗
Summon Faerie Dragon 召唤仙女龙	召唤仙女龙加入战斗
Summon Mantis 召唤螳螂	召唤螳螂加入战斗
Summon Phoenix 召唤凤凰	召唤凤凰加入战斗



文/石子

大富翁VI》即将于6月6日正式上市听到这个消息，笔者的第一个反应是出得这么急，不会是被五代的惨痛失败给逼的吧？当然，也或多或少的担心，新一代"大富翁"会不会象5代一样遭到惨败？被玩家强烈要求保留的回合制，和不怎么成熟的即时制，能否在新游戏中很好地并存？新增的内容能否再带动起玩家游戏的兴趣？玩家能否在《大富翁VI》中找回从前失去的快感呢？

总之，带着诸如此类的很多问题，笔者走访了大宇驻北京的制作室，去亲自体验《大富翁VI》的新作风范，窃喜窃喜～！

走进位于北京上地信息产业基地某居民区内的软星（大宇）科技公司，四周静悄悄的，走廊中有些昏暗，只能借着旁边房间中天窗上射进来的亮光，看到通道前面一扇又一扇的门，前台一位小姐低声招呼我们，那种感觉就好象周围的人都在熟睡，而不忍心惊扰。也好象，我们是在秘密接头，不能声张……哦呵呵呵～～不是啦，我们是来测试游戏的～～！通报过后，笔者被领到了一个小房间，这里摆着6、7台电脑，几个工作人员正在那里忙碌着——都在玩《大富翁VI》啊！据说，这些人的任务就是负责抓游戏BUG！呵～

趁着等待机位的时间，笔者凑到一位员工身后观看　随之是一阵头晕——《大富翁VI》的画面已经完全3D化了，漂亮是真漂亮，房屋和街景都经过了精心的设计，鲜艳的色彩很是讨人喜欢，但是，那种可以随意改变观察角度的全方位视角，加上可自动跟随拍摄的近镜头，却令笔者有些目眩(超级方向痴，近视眼＋散光)。当那位员工，拖动鼠标忽远忽进地收放画面，最终确定以近距离的水平360度旋转视角进行游戏时，笔者只好转开头去看别处了。"天啊，这种视角……真晕！""是啊，我也晕　呵呵。"这位老兄很诚实地对我说　"不过，习惯就好了。我喜欢用远景的俯视角进行游戏，但是这种近景，可以使你看得到人物的细微动作啊，你看呜咪骑老虎时的样子，多可爱！"恩！的确是很可爱，在"大富翁"系列的这些人物中，我是最喜欢呜咪了。"不过，那远近的视角怎么调？""你可以用鼠标右键这样～这样旋转，用滚轮缩放……所有操作都可以用鼠标进行，很方便。另外，旋转视角也可以使你随时观察到其他对手的行动。无论他们在你的前后左右——因为是3D游戏，所以他们很多时候都会处在你看不到的位置上，遇到这种情况，你就可以换一个视角看到他们了。"哦

原来是这样，虽说看人演示依然会晕，但是自己试一下也许就会有不同感受了。笔者一边想着，一边坐在了电脑前，戴上耳机，开始了游戏。

笔者首先选择了即时制游戏，相对于回合制，被批得很厉害的即时制有否改变，才是大家最为关心的内容。进入游戏，首先看到了号称"七侠五义"（详见制作花絮）的几位主角们，旧人物依然那么亲切可爱，而新人物则都比较醒眼，让人忍不住想点中他们——点中人物时，你还会听到他们的"名人名言"哦！老人物变化最大的就是阿土伯，从三代骑自行车的中年大叔，到4、5代满脸皱纹的大伯，再到现在花白胡子的老头，这位"大富翁"系列的标志性角色，虽然看上去好大把年纪了，可是身体却依然这么硬朗（还在玩?!）；5代中只会爬的金贝贝，这次也长大了，骑起了婴儿车，钱夫人和孙小美没什么变化，只是呜咪有了新坐骑——孟加拉虎　新人物中比较有趣的是小恐龙，掏钱多了会喷火，还会踩坏人家的房子。

选好角色，接下来要选择的是游戏场景，其中包括中国、日本、埃及、巴黎、宇宙和人工岛等7幅风格迥异的场景主题，每个主题都被渲染上了浓厚的地方特色——日本是樱花烂漫的粉红都市　中国是龙腾虎跃的热情乡；巴黎有宽阔的公路和艾菲尔铁塔；埃及则是一块有金字塔座落其中的沙漠绿洲。制作组在精心设计这些地图的同时，还在其中添加了许多动态元素，如漫天飞舞的樱花花瓣、不断旋转的龙形彩灯等等，使游戏世界变得五彩缤纷，煞是好看。另外，游戏的配乐也非常欢快悦耳，所选曲目有很多都是玩家们耳熟能详的流行歌曲，唯一不足的是歌曲种类还是有些少，开始游戏后不久，就会听到重复的曲调了。不过，因为那些音乐都是笔者喜欢的，所以并不感到烦闷，再加上游戏的激烈程度搭配欢快的音乐，玩起来心情也格外的轻松，所以从这点来看，游戏配乐还算成功。

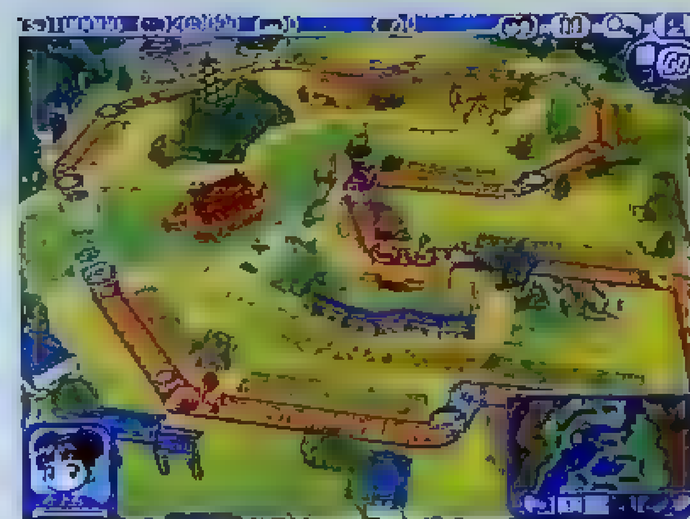
本次体验，笔者最大的感受就是即时游戏的速度变得缓慢了许多，并且有了体力槽的设定，猛跑一阵之后体力下降到零就无法再移动了，此外还增加了许多掠夺地皮和抢钱的方法，玩家也无须再手忙脚乱的狂点鼠标以求购制最多的土地。先要说说卡片，以前都要去固定的地方购买，现在则可随机在道路上捡到，而且数量还不少，卡片的种类也增加了，有移动卡、汉堡卡（加体力）、怪兽卡、恶魔卡、财神卡、路障卡、转向卡、暴走卡、涨价卡

等等等等。不过，大多数卡片笔者认为都作用不大，它们多数只在游戏初期，也就是在你还没有请到小神仙的时候有用，而游戏中真正可以使你分田掠地、为所欲为的法宝，那是非小神仙莫属的！没有用的卡片，可以丢弃或喂给小神仙吃，有用的卡片则可以先锁定，以免被后续的卡片挤掉了位置。

每当玩家走到领养神仙的指定位置时，都可以出钱聘请神仙跟随自己，而且每个人可以同时携带4个神仙，需要时可以轮流召唤他们上场。游戏中的小神仙一共有9种，最常见也是最常用的有．小富神，免交过路费，小恐龙，PK其他玩家的小神仙，将他们从玩家身上赶跑；小仙女，升级房屋，小恶魔，摧毁房屋，土地公，强制征收别人的土地等等。同时，神仙也有等级之分，等级越高者发挥的威力也就越大，玩家利用他们的次数越多他们获得的经验也就越多，升级也越快。当然，要想让他们发挥功效，首先还要让他们吃饱哦！

此外，即时模式的新特点还有　角色互相冲撞时，不会被对手撞翻而爬不起来，多数情况下都是转向或被撞出一段距离．其次是可以随时出入股市，在屏幕右下方，有一个小的监视窗口，可供玩家查询对手、查看地图和实时监测股市异动之用，而当玩家在被陷害住院、罚站或蹲监狱时，也可以随时买卖股票，不再因为行动上的限制而无事可做，同时也大大降低了玩家的焦躁情绪。以上这些改变，都使游戏的即时模式变得更加成熟和平衡，即使对手再多，也不会有紧迫的感觉了。

游戏中的购地和建筑方式依然如前，但建筑的种类却分成工厂、住宅和商店三类。工厂是其中初始租金最高的一类，但是不易发展，当购买的土地连成一片时，你就可以在上面兴建更高级的购物中心、豪华住宅，你将看到比只有一块小地皮加盖的房屋面积庞大数倍的大型酒店．写字楼、银行、科研中心等等拔地而起，成为该街区最醒目的建筑，同时其所收缴的过路费也将是原先的十倍甚至几十倍！《大富翁VI》的仿真地价互动系统，使房屋的地价会随着周遭房屋种类的变化而变化，空地的租金是最低的，即使是连成一片的空地，所收的租金也不过九牛一毛，不足以打击对手。若是在其中修建同类型的房屋，则房屋越多，此处的地价也就越高，一旦有大型的房屋出现，则其周边的小块土地租金也会跟着沾光，水涨船高。所以，购买或抢夺相互连接的土地，并将它们发展成为大面积商业或住宅区，以此成倍抬高地价，使对手经过此处时不得不大掏一笔，才是快速发展的诀窍，当然也是本游戏的主要目的。很明显，新的地价系统使游戏具有了经营的内涵，而游戏的玩法也变得更加多样化了。





因为篇幅有限，而且《大富翁VI》的回合制模式整体构架与即时模式的区别不大，所以笔者在这里就不再赘述了。其实，适应了游戏的即时模式之后，再去玩回合制，多少都有些消磨时间的感觉，而在笔者看来，《大富翁VI》的即时模式已经相当成熟了，相信喜爱"大富翁"系列的玩家，一定不会再失望。另外，在离开软星时，笔者还询问了《大富翁VI》接入互联网的计划，据说公司将参考《魔力宝贝》的服务器架设模式，重新建立《大富翁VI》服务器，为所有"大富翁"Fans提供一块稳定完善的网络游戏空间，这一消息着实令人振奋！■

制作花絮

——七侠五义

大宇研发人员曾经就《大富翁VI》里面的人物做过调查，因为计划在新游戏中保留6位经典人物，然后新增6位全新的角色——舞美拉、小恐龙、奇奇、DDR、小天使以及一位神秘人物，但是到底保留哪几位而淘汰掉谁谁谁，大家都说不好（其实已经内定了沙隆巴斯，谁让他总是一副憨相呢，被人欺负也是应该～），所以就此进行了一次大富翁六人物选美活动，结果如下

最受欢迎旧人物　孙小美

最受欢迎新人物　舞美拉

最不受欢迎新人物　那位可怜的神秘人物

最受欢迎前作人物　沙隆巴斯

如此出乎意料的结果，令内定的计划遭受到很大的打击，加之在大量玩家的反馈意见中，不少沙隆巴斯的FANS表示忠心拥护，于是贴心的大宇研发们毅然决定，再次请老少出山，替换掉最不受欢迎的新人物——神秘人，从而形成了现在"七侠五义"的局面，玩家们也将有机会继续与心宽体胖的沙隆巴斯畅游大富翁世界了。

星座　水瓶座
血型　O型
年龄　17岁
身高　168公分
体重　49公斤
职业　歌手
兴趣　跳舞、唱歌
宠物　波斯猫
最喜欢　吃中国菜
最讨厌　体重增加
偶像　辣妹、布兰尼
语言　英语、中文（不流畅）



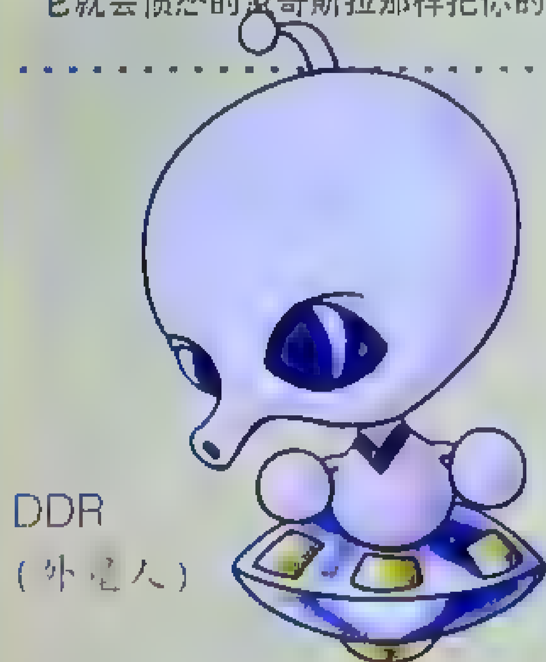
舞妹拉

中英混血儿的舞妹拉，对音乐和舞蹈有着超乎常人的天赋，13岁就获得了少女歌手大赛冠军，从此进入歌坛，凭借甜美歌喉和火爆热姿很快成为少男少女们的新偶像，据说连一向爱听歌仔戏的阿土伯也喜欢听她唱的歌，经常跟着MTV边唱边跳，还差点扭了腰呢。生活中的舞美拉心地善良，经常帮做家务，还经常去敬老院做义工，自己的房间也总是装扮得粉晶馨粉干净！当然，她也爱漂亮，此生最大的志愿就是成为时装设计师，任何衣服经她巧手改装，都会有别出心裁的设计，被少女们广泛效仿。由于人见人爱，所以被大家称为大富翁世界的青春玉女掌门人。



星座 狮子座
血型 O型
年龄 1岁
身高 148公分
体重 289公斤
职业 龙族
兴趣 摇滚乐、海滩排球
宠物 恐龙蛋
最喜欢 躺在龙妈妈的怀里
最讨厌 玩射杀恐龙GAME的人
偶像 哥斯拉
语言 龙语（听不懂）

据说它是从侏罗纪公园的那次恐龙大逃亡中幸存的一只，而为了返回恐龙世界，它来到了大富翁的世界追寻传说中的时空穿梭机。由于听不懂它的龙语，人们无从得知它的名字，只好叫它小恐龙。在它幼小的心灵里，存在着对人类的仇恨，加之对哥斯拉的崇拜，所以对人类建筑物有着较强的破坏欲，所到之处皆会被它踩为废墟。不过它的天性还是很顽皮的，对没见过的新鲜事物也感到好奇，对没有恶意的人比较友善，反之，如果让它看到你在玩射杀恐龙之类的GAME，它就会愤怒的象哥斯拉那样把你的房屋踏为平地。所以千万要小心哟。



DDR
（外星人）

星座 巨蟹座
血型 不详
年龄 不详
身高 139公分
体重 37公斤
职业 不详
兴趣 看科幻电影
宠物 龟鸟（来自DR星的小生物）
最喜欢 开UFO飙飞
最讨厌 别人用闪光照相机给它拍照
偶像 外星人ET
语言 DR星球语（听不懂）

来自DANCE RACING星球的外星人，看上去又可爱又邪恶，事实上它来地球的目的只是为了寻找因飞行器故障而失踪的妈妈。由于地球不流通DR星的货币，所以他最大的希望是赚足银子，雇佣私家侦探找寻妈妈的下落。为此他苦学经商本领，凭借超人的智慧驰骋商界，就是20个哈佛高材生加在一起也比不上他的头脑灵光。平时，DDR喜欢躲在他那小小的UFO里，通过星际超时空电脑网络和远在两万光年以外DR星的网友们聊天。虽然这是外星人头一次登陆大富翁的世界，但也别小看了它呀，据说有几个邪恶组织打算捉它去做试验，但最后都以失败告终。



星座 射手座
年龄 7岁
血型 AB型
身高 102公分
体重 25公斤
职业 天使
兴趣 帮助善良的人们
宠物 宠物云
最喜欢 玩GAMEBAOY的《口袋妖怪》
最讨厌 心地邪恶做尽坏事的坏人
偶像 皮卡丘
语言 英语（小女孩可爱的声音）
特技 加盖

天真可爱、心地善良、充满正义感的小天使，最喜欢帮助善良的人们，见到坏人总是要把他们收拾得屁滚尿流，据说因为她的到来，大富翁世界的犯罪率直线下降了90%！坏人们大多数都已经不敢继续行凶作恶，所以大富翁世界的人们都亲切地称她是正义的小使者。由于她还是个小女孩，所以特别喜欢类似小布熊那样毛茸茸的动物玩具，在她的房间里几乎摆满了这些小玩具。最近喜欢上了GAMEBOY游戏《口袋妖怪》，据说已经收集了100多只怪物，数量就要超过她所收集小动物玩具的数量了呢。



星座 [illegible]
年龄 2岁
血型 [illegible]
身高 130公分
体重 149公斤
职业 宠物
兴趣 [illegible]
宠物 无
最喜欢 [illegible]
最讨厌 [illegible]
偶像 科学怪人
语言 中文
特技 移动

奇奇（机器人）

大眼镜、圆肚皮、灵活得脑袋可以旋转180度的脑袋，拥有这种相貌的超级机器人奇奇，是科学怪人的又一研究成果。经各种数据表明，它几乎继承了科学怪人的所有优点，而且同样痴迷于科学研究。不过，因为科学怪人的意外破产，他只好忍痛把奇奇卖给有钱的富翁做宠物。但是奇奇并不甘心永远成为有钱人的宠物，他希望赚到足够的钱赎回自己，继续它心爱的科学研究事业。虽然它是科学怪人所制造的，但其脑部功能却稳定很多，不会发生心智丧失的BUG，而且不象科学怪人那样狂妄自大且自恋癖，所以在大富翁世界要比科学怪人受欢迎得多。只是偶尔喜欢恶作剧，例如当夜晚的班车上突然前排有人把脑袋旋转180度朝你摔鬼脸时，千万别被吓死，那一定就是它了，一个喜欢恶作剧的机器人。



星座 双鱼座
年龄 45岁
血型 AB型
身高 174公分
体重 85公斤
职业 酋长
兴趣 唱歌
宠物 响尾蛇和电子狗
最喜欢 企鹅
最讨厌 坏神仙附体
偶像 阿里巴巴
语言 中文

沙隆巴斯

沙隆巴斯的口头禅是："人生不如意，十有八九"，难道他真的经常遇到不幸吗？不，其实他是最幸运的人了，出生在酋长之家的他，19岁就接任退休的酋长父亲，成为阿拉伯世界最年青的酋长之一。从小到到大，在父亲和仆人们的照顾下，几乎没有遇到过什么让他头痛的难题，总是一帆风顺，一直过的很快乐，因为心宽所以体胖。但是自从在大富翁世界中遇到钱夫人、宫本宝藏、孙小美这些厉害的对手，在与他们的竞争中使他吃了不少苦头，从此就有了那句口头禅。不过他拥有阿拉伯人头脑灵活的天性，自从上次超时空之旅后，回家闭门苦读了三年的《孙子兵法》和《厚黑学》，这次返回大富翁世界发誓要出一口恶气，大家千万不能小觑他的实力喔。



星座 处女座
年龄 70岁
血型 O型
身高 158公分
体重 60公斤
职业 自耕农
兴趣 边泡茶边拉胡琴
宠物 自家看门狗
最喜欢 歌仔戏
最讨厌 汉堡
偶像 杨丽花
语言 台语

阿土伯

阿土伯今年已经七十高龄，但还是天没亮就开始在田间工作，一直到天色暗下来了才回家，一日复一日。现今社会也只有在乡下才能找到像阿土伯这样个性憨厚耿直，心地善良的人了。他乐天知命，凡事不强求，待人亲切和蔼。空闲时喜欢喝喝茶、拉拉胡琴来自娱自乐。阿土伯对土地有着深厚的情感，也拥有许多和土地相关的特殊技能。他希望有一天能够实现小时候的梦想 开一间大农场，面种有很多的水果、花卉，还有许多小动物。



星座 双子座
年龄 26岁
血型 B型
身高 168公分
体重 63公斤
职业 电影杂志社员工
兴趣 研习剑道
宠物 老鹰
最喜欢 纳豆
最讨厌 染发、穿耳洞的年轻人
偶像 宫本武藏
语言 日文

宫本宝藏

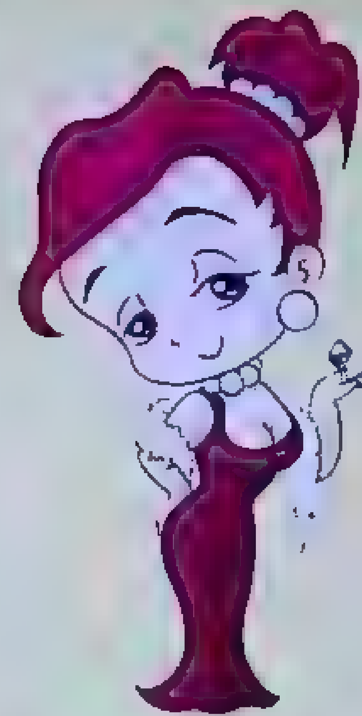
自从宝藏小学时看了《沈默的武士》电视剧后，就被日本浪人与武士的洒脱、浪漫所深深地吸引，之后便迷上了历史小说、电影、时代剧中的浪人与武士形象，并对此深有研究。他研习剑道，并给自己取了一个武士味道浓厚的名字"宫本宝藏"。朋友们受不了他的怪脾气——做任何事都要和什么"武士精神"扯上关系，以及不知从何而来的正义感与侠义情操，还有那奇怪的八股语气，所以贴切地形容他是"日本版的唐吉诃德"。



星座 白羊座
年龄 1岁
血型 B型
身高 75公分
体重 13公斤
职业 无
兴趣 撒娇、睡觉
宠物 父母
最喜欢 给我抱抱
最讨厌 包尿布
偶像 ○ ○…（听不清楚）
语言 ???

金贝贝

金贝贝年仅一岁，长得白白胖胖的，粉嫩嫩的脸颊加上两颗圆滚滚的大眼睛不时咕噜咕噜地转，怎能叫人不喜欢、不疼爱?！由于还是个年幼的小婴儿，撒娇的功夫一流。伊伊呀呀的说话声音，配合可爱逗趣的表情动作，再加上天真无邪的眼神攻势，再怎麼凶恶粗暴的人终究还是会招架不住而举白旗投降的。总之提醒大家，小孩子可以被疼爱，但不能被轻视。



星座 金牛座
年龄 保密
血型 AB型
身高 160公分
体重 46公斤
职业 公关经理
兴趣 坐加长型大轿车
宠物 男人
最喜欢 钱
最讨厌 盛装时踩到黄金
偶像 小盖茨
语言 粤语

钱夫人

钱夫人的生活相当地有原则·不是满汉全席不吃、不是名牌服饰不穿、不是豪华别墅不住、不是百万名车不开。"人生的价值，取决於拥有金钱的多寡。"钱夫人语。钱夫人相当聪明，也非常自信与高傲。她拥有极好的理财观念，熟悉股市涨跌之间微妙的变化，总是能掌握赚钱的契机，为自己赚进大把的钞票。她也擅长使用拆除、小攻击等手段，让对手不堪其扰。另一方面，她深谙驾驭男性的技巧，所以身边总是有一群任其使唤、玩弄的男子。可是一旦他们失去利用价值，钱夫人可是会毫不留情地像垃圾般丢弃他们哦！所以和钱夫人交手，可是千万不能大意的！



星座 天秤座
年龄 8岁
血型 B型
身高 140公分
体重 32公斤
职业 无
兴趣 打猎、抓鱼
宠物 小狼
最喜欢 刷狼耍牛仔
最讨厌 愚蠢的外地人在神圣的图腾上刻名字
偶像 泰山哥哥
语言 英语（印第安人）

鸣咪

拥有印地安人的血统，充满大自然气息的女孩。主动积极、勇於表现，不管什么时候都是一付精力充沛的样子。喜欢到处冒险，常和狼群玩在一起。有时会有点冲动、鲁莽而任性，常常给周围的亲朋好友带来不少麻烦。鸣咪的感受力强，拥有大自然守护精灵的力量！



星座 双鱼座
年龄 9岁
血型 A型
身高 125公分
体重 27公斤
职业 民俗表演
兴趣 转盘子
宠物 熊猫
最喜欢 甜得令人头皮发麻的年糕
最讨厌 打不死的蟑螂
偶像 李连杰
语言 中文（北京腔）

孙小美

小美是个人见人爱、心地善良的好女孩。在民俗杂技团表演杂耍，转盘子是她的拿手好戏，可以一次旋转8个盘子哦！感情丰富，有同情心，常常被爱情小说的情节感动得死去活来。有时间她还会到附近老婆婆家帮忙打扫，陪婆婆聊天。这年头有多少年轻人像她如此一般善良呢？唯一的缺点就是胆量小，生平最怕打也打不死的蟑螂，所以，她的攻击力也不容小觑——打蟑螂练出来的嘛～！






目标软件


史上最强的A-RPG
6月29日隆重上市！
弹剑长行睨天下谁是英雄
击筑高墙问世间情为何物
PRINCE OF QIN


全国上市热卖中











GDC 2001 年度游戏大奖揭晓

日前正在美国加州举行的"游戏开发者会议"(Game Developers Conference,简称 GDC)举行了颁奖仪式,颁布了 2001 年度 GDC 各大游戏奖项的获奖名单

游戏名称	平台	得奖项目
Grand Theft Auto 3	PS2	年度最佳游戏/游戏最佳设计奖/游戏最佳创意奖
Operation Flashpoint	PC	最佳新进开发商奖
ICO	PS2	最佳视觉表现奖/最佳关卡设计奖/游戏最佳创意奖
Black&White	PC	最佳程序设计奖/游戏最佳创意奖
Majestic	PC	游戏最佳创意奖
REZ	PS2/DC	游戏最佳创意奖
HALO	XBOX	最佳音效设计奖
Jak & Daxter	PS2	年度最佳角色设计奖

全球游戏市场今年内将突破 300 亿美元

据有关机构预测,全球游戏市场的销售额将在今年内突破 300 亿美元,其中家用游戏机软硬件市场将占总销售额的七成左右。2002 年,预计 PS2 销售量为 2256 万台、Gamecube 为 1350 万台、XBOX 1000 万台,明年的数字将分别为 2112、1700、1450 万台。三大游戏机厂商未来的策略不尽相同 PS2 将朝宽频网络服务方向发展,结合 ISP 业者与内容业者,将 PS2 塑造成家庭宽频上网的媒介,XBOX 则将走家庭多媒体与娱乐路线,结合网络电视、DVD、卫星数码广播及其他数码家电;Gamecube 仍将锁定游戏,除了进一步强调与 Game Boy Advance 的互动外,还将开发新的游戏类型,以游戏乐趣而非硬件性能为重点。

该机构同时指出,初代游戏机玩家将渐渐成长到 45 岁,而且不同区域及不同年龄层的人对游戏的需求也不相同,游戏类型多元化是必然趋势,而网络游戏也将是游戏机平台未来重点发展的游戏类型,但这方面仍必须看各区域间宽频网络建设的先后而有所不同。此外,以游戏机做为家庭娱乐及网络购物的新渠道也将成型,尤其是网络购物,简化了传统流通程序,将使游戏成本进一步降低。

《模拟城市IV》正式开工

据 Maxis 透露,该公司大受好评的模拟经营游戏《模拟城市》系列不久将推出第四代,目前我们能够知道的最明显的变化就是,《模拟城市IV》将实现全面 3D 化。



劳拉贴身衣物将被拍卖



日前,Eidos 表示将把全球最红的电玩女明星——劳拉——的贴身衣物和标准配备放到著名拍卖网站 eBay 上进行拍卖,全部拍卖收入将捐赠给联合国儿童基金会(United Nations Children's Fund,简称 UNICEF),此次活动自 4 月 26 日开始,历时 10 天。

据悉,此次拍卖的装备包括劳拉的绿色塑胶紧身上衣、军用短裤、双枪和皮手套,这套装备曾由名模 Nell McAndrew 在 1998 年至 1999 年代言劳拉期间穿戴过,此后劳拉就再没有以这身装扮现过身,因此极具收藏价值。中标者还将获得由模特 Nell McAndrew、Edios 董事长 Ian Livington、Core Design 总经理 jeremy Health-Smith 和联合国儿童基金会代表签名的证书。

《虚幻》新作年内发售



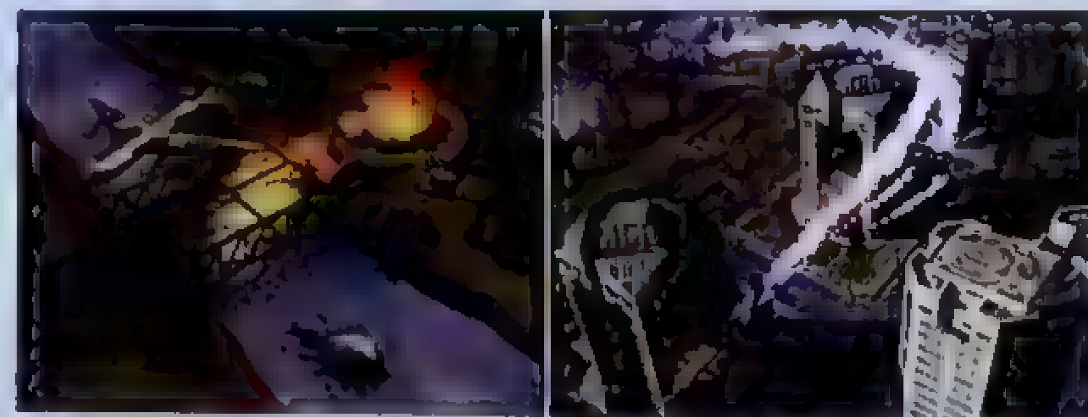
Infogrames 日前宣布,今年将推出两款《虚幻》(Unreal)的续作,其中《Unreal Tournament 2》现已更名为《Unreal Tournament 2003》,并将在今年夏季推出,《Unreal 2》则已更名为《Unreal Episode 2》,预计今年年底发行。《Unreal Tournament 2003》是由英国 Digital Extremes 工作室负责开发的,他们此前曾协助制作过《虚幻竞技场》与《虚幻》,《Unreal Tournament 2003》将提供 30 个场景、50 种以上的人物,以及一大批全新武器,在人工智能、特效、游戏模式上也进行了多项改进,《Unreal Episode 2》则是由 Infogrames 旗下的 Legend Entertainment 制作的,采用的是 Epic 最新一代的"Unreal"引擎。

《模拟人生》打破 PC 游戏销量纪录

电子艺界不久前宣布,该公司推出的电脑游戏《模拟人生》已经在全球销售了近 630 万套,成为最畅销电脑游戏,此前的最高纪录则是由著名冒险游戏《神秘岛》创造的。

《模拟人生》于 2000 年 2 月上市,是 2000 和 2001 年度的畅销游戏,已翻译出版有 13 种语言的版本,这款游戏此后又推出过三部资料片,至今原作加资料片的总销量已经超过 1300 万套

C&C 进入全 3D 时代



据悉,著名即时策略游戏《命令与征服》又将有新作问市,与该系列前作不同的是,这款新作将是一款全 3D 游戏。据报道,这款名为《命令与征服 将军》(Command & Conquer: Generals)的全 3D 即时策略游戏将脱离《泰伯利亚之日》和《红色警戒》,为广大玩家讲述全新的故事,并有传闻称将会移植到 XBOX 上。

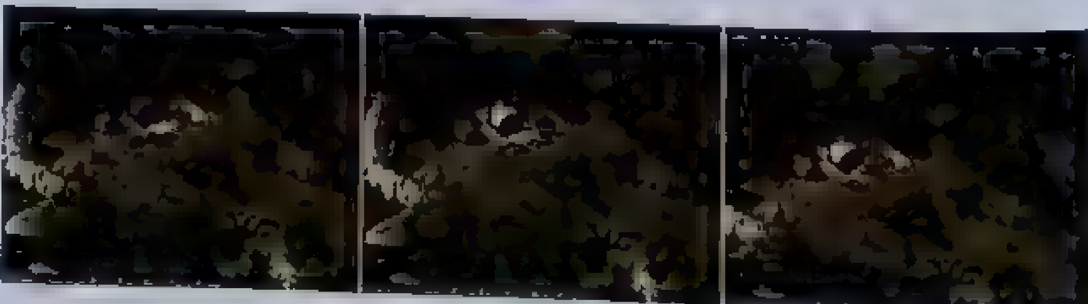
Blizzard 狠下杀手

针对不久前一些《暗黑破坏神 II》的玩家使用 chest hack 黑客程序在战网上进行不法行为,暴雪(Blizzard)公司日前不得不痛下杀手,以示惩戒。据悉,chest hack 已经在战网中被禁用,而使用这个黑客程序的战网帐号也已被封杀,超过 7000 个帐号以后将再也不能使用。

暴雪在公告中称:"封掉这些帐号我们感到很遗憾,但这些用户的非法行为对游戏的平衡和战网的正常运行造成了重大威胁,这种行为是我们绝对不能容忍的。"

《突袭 II》火热开发中

近日,著名即时策略游戏《突袭》的开发商 CDV 正式发布了若干《突袭 II》的最新图片,目前这款游戏正在制作之中,以第二次世界大战为故事背景。



微软检讨 XBOX 市场战略

日前,现任日本微软 XBOX 事业部最高负责人的大浦博久接受访问时表示,所谓的刮盘只是光碟在高速旋转时因力摩擦在边缘产生的细微刮痕,不会影响资料读取,目前也没有发生过因刮盘而无法读取的情况。他同时强调,出现刮盘情况的 XBOX 主机在所有出货中不到 1%,微软将提供完全免费的更换或修理服务。

大浦博久的言谈中透出了些许无奈,他强调公司原只以为是单纯个案且不影响资料读取,就并未太在意,不想在网络与媒体渲染下问题越闹越大,才认识到问题的严重性。微软虽然及时发布了可以更换主机的官方声明,但对 XBOX 在日本的销售已经产生了不可低估的影响!据最新消息表明,自 2 月 22 日在日本推出以来,XBOX 至今只售出了 19 万台左右。

另据透露,XBOX 在北美地区已有 150 万部的出货量,但在欧洲和日本市场的销售都受阻而停滞不前,据称在欧洲推出的第一周内仅售出了四万八千台,成绩很不理想,想必是由于售价太高(299 英镑)所致。不过,据说 XBOX 在德国已经开始降价,以刺激低迷的买气。但是按照目前形势,微软预计的至今年 6 月底全球 XBOX 销售 450~600 万套的目标可能很难实现了。

微软必须另谋良策,才能摆脱这种不利局面。

SEGA:街机游戏全面网络化

SEGA 执行长香山哲日前接受日本电玩媒体采访时表示,SEGA 目前有针对 PS2 互换机板"System-246"、NGC 互换机板"TriForce",以及 XBOX 互换机板分别开发对应游戏,因为这些机板都与家用主机具备互换性,因此更方便在移植过程中保持更完整的移植度;针对街机网络,SEGA 将规划"NAOMI 网络构想",将以往独立的街机通过网络连接,甚至连接电脑与家用主机,"NAOMI 网络构想"的第一弹就是《VR 战士 IV》使用的"VF.NET"服务,日本将有超过 1900 家大型电玩中心通过"VF NET"连接,创造以往从未有的崭新经营型态;为了维持街机的优势,SEGA 仍将开发全新大型机板,而新机板"NAOMI3"将会达到目前家用主机根本无法移植的极高硬件标准。

《寂静岭》电影版即将开拍



据发行商 New Line Cinema 和制片商 Dark Aura Entertainment 证实,著名游戏《寂静岭》(Silent Hill)将改编为电影。Dark Aura 高层人士透露,他们已着手电影拍摄的准备工作,并已开始考虑演员阵容,很有可能会聘请新生代美艳女演员 Chyler Leigh 扮演游戏中的 Lisa Garland,并希望 Johnny Depp、Carrie-Anne Moss、Bill Pullman、Lisa Marie 和 Anjelica Huston 能够出演这部电影,但具体阵容目前还未有最后定案。据称这部电影将以游戏第一集中的故事为蓝本,拍摄地点暂定为美国东北部,而 Stan Winston studios 将有可能担纲这部电影中特效镜头的制作。

Dark Aura 的高层人士同时透露,最近他们还一直在和 New Line Cinema 和 Konami 商议将《合金装备》系列游戏改编为电影的事项。

NAMCO"铁拳"推动股价上涨

据来自日本专业财经媒体的消息,NAMCO 的股票价格在 3 月 29 日上涨到了 2800 日圆,比前一天高出 150 日圆,增幅达到 5.66%,这已经是 NAMCO 的股票连续第二天大幅上涨了,相信这和他们刚刚推出的 PS2 3D 格斗游戏《铁拳IV》的良好销售势头不无关系。



此外,任天堂、NAMCO 和 SEGA 在 3 月 28 日发布了使用与 NGC 主机具备高度互通性的街机底板开发的首款游戏《F-ZERO》的消息,并称将在 2002 年内推出这款游戏,相信这一利好消息对上述三家公司股票的上扬也有不小功效。

SONY PS3 基本架构初露端倪

SCEI 首席科技长冈本伸一日前在游戏开发者会议上的发言表明,SONY 的第三代游戏主机 PlayStation 3(PS3)将以全新的概念开发,SCEI 希望能够导入"The Network is PlayStation"的无限制机能的观念。据悉,SCEI 将和 IBM 以及东芝共同开发 PS3 的中央处理器"CELL",并将引入"Grid Computing"和"Autonomic Computing"的概念,采用 Linux 为基础的操作系统以及新的界面,预计在 2005 年内可实现现行 PS2 主机的 1000 倍机能,但这只是理论值,实际情况还得看开发是否顺利。

SEGA:《VR 战警》不会移植到 PS2



SEGA 北美分公司日前发表声明,明确表示他们并没有把光枪游戏《VR 战警》(Virtua Cop)一代和二代移植到 PS2 上的计划,此前 EBWorld 把这两款游戏列在他们的 PS2 游戏发售表上的做法是错误的。对广大的玩家来说,这真是一个不幸的消息,然而世事难料,虽然现在 SEGA 没有移植计划,可谁又能肯定 SEGA 永远不会有这样的计划呢?

《鬼武者 II》销量破百万



CAPCOM 表示,自 3 月 7 日推出以来,PS2 动作冒险游戏大作《鬼武者 II》的销量已经突破 100 万套,而其前作是花了几个月的时间才达到这一成绩的。据称《鬼武者 II》在 3 月 7 日发售当周即创下了首周出货 60 万套的佳绩,这在近年日本游戏市场上算是少见的成就了。

《GTA3》获评 AOL 2001 年度最佳游戏

AOL 最近举行了 2001 年度最畅销游戏评选活动,超过 20000 名 AOL 会员参与了投票,参加评选的游戏则包括《GTA3》、《哈利·波特》、《玛丽奥赛车》等基于各种平台的多种游戏。PS2 版的《GTA3》以超过 51% 的选票名列第一,电脑游戏《模拟人生 燃情约会》名列第二,第三名则为 PS2 版的《英雄本色》(Max Payne)。

生产易地引发游戏机降价大潮

据来自美国华尔街的消息,为降低 PS2 与 XBOX 生产成本,SONY 和微软将把主机生产业务转移到台湾,以便进一步获得更多的竞争空间。就在 PS2、XBOX 把产能移转到台湾试图降低生产成本时,目前售价最低的 NGC 主机似乎也有降价的可能。

美国任天堂行销副总裁 George Harrison 日前在接受路透社采访时表示,北美 PS2 由当初的 299 美元一路降到现在的 249 美元,并有传闻称今年 5 月 E3 展后 PS2 售价还有可能再降,如果这样的话,NGC(当前北美售价为 199 美元)现有的价格优势将受到极大威胁。不过 George Harrison 表示,NGC 现在还有降价空间,并称这种降价势必连带促使 XBOX(当前售价 299 美元)也降价。

《荣誉勋章》登陆 GBA



继《重返德军总部》之后,Destination Software 又于日前宣布将把他们的第一人称射击游戏《荣誉勋章》移植到 GBA 上。Destination Software 证实,他们在几个月前就已经和电子艺界达成了一项协议,取得了将电子艺界一系列游戏改编到 GBA 上的版权,其中就包括《荣誉勋章》。他们还同时公开了这款 GBA 游戏的画面。

防盗版，国内厂商各使手段

盗版，尤其是时下"流行"的伪正版，是尽人皆知的游戏厂商的顽病，而且大家又不可能全部去搞网络游戏，所以如何有效防止盗版就是各大游戏厂商时刻在认真研究的重要课题。这不，最近国内的几家游戏厂商就不约而同地推出了新的防伪、防盗新招。

天人互动去年年底推出的《闪点行动—雷霆救兵》受到了广大玩家的欢迎，于是近日市场上出现了《闪点行动》的资料片《红色战锋》的伪正版，不仅制作十分粗糙，更恶劣的是盗版者还印上了天人互动的版权信息，甚至制作了与天人互动正版游戏相同的回函卡。面对无端由此引来的众多投诉，天人互动终于忍无可忍，率先在国内推出了"正版游戏唯一识别码"认证机制，通过对天人互动每一套产品进行编号存档，以实现对盗版者的反击。这种"识别码"不同于"CD-KEY"，消费者可以通过天人互动官方网站、电话、E-Mail等形式确认自己购买的游戏软件是否为正版，而不用通过游戏本身来验证。

与此同时，业内新锐怡采科技也已从他们的最新产品《未来水世界》开始使用防伪标签，该防伪标签为浅绿色，印有查询电话和网址，消费者在购买软件后将标签揭开，即可看到认证号码，可通过24小时不间断的网络和800免费电话来验证自己买到的是不是真正的正版软件。

示公正，厂商重申严惩外挂

网络游戏让深受盗版之害的游戏厂商看到了曙光，然而日益泛滥的使用外挂现象又让厂商们颇为头痛，虽然目前还没有很好的手段有效反击，但厂商的态度倒是很一致，那就是——坚决打击！

以《传奇》而在国内扬名立万的盛大网络日前正式呼吁，希望大家能对外挂做到"三不"，即用户不使用，媒体不传播，厂商不纵容，还网络游戏一片蓝天。盛大网络同时就《传奇》的管理正式出台了《网络游戏作弊行为处理规范》，已自2002年4月1日起生效，可见其打击外挂决心之大。

与此同时，刚刚打入国内的网星艾尼克斯也向外界表达出了誓与外挂斗争到底的态度，林阜民副总经理表示："玩家不需要外挂来帮他们玩游戏，因为那是游戏玩他们，我们也不需要外挂来延长游戏本身的生命，因为那已经丧失游戏本来的意义。"据称，被停权的"魔力"用户已经多达800百余人，如果以每人每月消费一张魔力卡来粗算，800人一年将消费达30多万，而且这种制裁仍将继续！林总认为，虽然这样会使《魔力宝贝》失去一部分玩家，但从长远来看，这样的"执法"力度却留住了最优秀的玩家，为他们提供了一个公平、自由的游戏空间。

其他的厂商就不必说了吧，华义、华彩、智冠、第三波等等，大家的态度完全一致，不仅全力打击，而且大力号召玩家自律，因为大家都很清楚，新行业的成长绝非朝夕之功，仅由厂商对外挂作出处理仍然无法做到标本兼治，一日外挂不除，网络游戏就一日不得安宁。

《剑侠》三续情缘



据可靠消息，西山居的《剑侠情缘Ⅲ》正在火热开发之中。从目前公布的资料来看，这部作品显然是西山居迈向网络游戏的一个标志性产品，它摆脱了传统武侠PRG中剧情发展固定不变的模式，转而采用一种开放的、基于任务的剧情模式，玩家在一个充满了阴谋、冲突与危机的纷纭复杂的江湖世界里，可以自由选择不同的任务，并且选择的顺序不会制约剧情的发展，因此玩家在玩游戏时会拥有更大的自由度。为配合剧情的发展，游戏采用层层剥离的表现手法，世界伴随剧情逐步扩展，将会给玩家带来一种探索新世界的诱惑！

《剑侠情缘Ⅲ》采用了全新的引擎，实现了地图无限大，给人广阔的视觉效果，同时配合3D技术，不论物件还是场景，都会有一种写实的透视效果；NPC也将全面重新绘制，与"剑侠"系列以前的产品相比将更加丰富；完善、平衡的技能系统，支持彩色光源、实时更换装备的系统以及出色的光影效果，都将给玩家带来一种全新的感受。

金山公司再次改组



2002年3月21日，就在金山公司所在的翠宫饭店，金山公司新的高层管理团队第一次全部站到了媒体面前，金山公司董事局主席求伯君和总裁雷军也一起亮相，向近百名记者宣布了金山公司历史上规模最大的一次改组——正式引进事业部体制。

改组后的金山公司建立了由总裁雷军，以及王峰、葛珂、董波、高宁宁、沈家正、裘新、王春生等七位副总裁及助理总裁共同组成的总裁室，成为金山的最高管理机构。同时，以前按照职能划分的研发系统、营销系统也进行了分拆与重组，形成了四个分别专注于自己业务领域的事业部，分别是WPS事业部、毒霸事业部、金山词霸事业部和西山居，每一个事业部由一名副总裁全面负责。金山公司因此成为中国通用软件产业中第一个采用事业部体制进行管理的企业。

金山公司总裁雷军表示："金山正面临着创建以来最好的发展机遇，我们的目标是三年内出现营业额过亿的事业部，用五年到十年的时间打造中国最大的软件企业。"

《德军》联赛有了官方规则

由于目前《重返德军总部》屡获大奖，逐渐被广大玩家认可和接受，该游戏的战队数量也日渐增加，而随着比赛的增多，规则也越来越混乱。目前，天人互动参考国外官方比赛惯例，制订出了国内《重返德军总部》比赛的"官方"规则，详细规则请参考天人互动网站（WWW BIGGAMER.COM）官方资料。

同时，在天人互动市场部和技术部的共同努力下，一套标准的官方战队及个人排名系统也将于近日完成。注册的用户及战队，在天人互动网站中登陆指定服务器打比赛便可在WWW BIGGAMER COM定期看到自己在全国战队或者个人中的排名情况，其中包括个人积分排名、战队积分排名、各项武器的使用排名、杀人数排名等若干项目，并且可以根据该排名系统做为任何比赛的基础，使得大规模比赛的组织参赛变得更容易实现。这个系统不仅给玩家提供了一个充分展示自我的空间，而且让玩家知道自己所处的地位，天人互动合作的服务器都将出现在这个排名系统中。

寰宇之星首战告捷

日前，寰宇之星公布了该公司首批游戏的销售成绩，由奥汀科技研发的《三国群英传Ⅲ》和《幻世录Ⅱ》截止2002年4月在大陆地区的销量分别突破10万套和5万套，在单机版游戏市场日渐低迷的情况下，这两款游戏所取得的成绩实在令人振奋，不仅表明了这两个游戏系列的号召力，也显示了寰宇之星的实力。

目标新作再度打出国门

据悉，在成功将《傲世三国》及其增强版《傲世三国 三分天下》在海外发行后，目标软件酝酿三年之久的全新RPG大作《秦殇》也于不久前正式与加拿大Strategy First公司签下了海外代理合约。Strategy First将在今年5月E3大展上将《秦殇》作为主打产品正式展示，展位规模相当庞大，可见他们对《秦殇》的期望值之高。Strategy First曾经成功发行过《哥萨克》、《突袭》等知名游戏，相信他们与目标软件的强强联手，将会使《秦殇》在国际舞台大放异彩，我们期待着《秦殇》进一步为国产游戏争光！



盛大网络签下《新英雄门》





4月12日，上海盛大网络公司在上海召开发布会，与韩国Taewool公司正式签约，宣布将后者开发的3D网络武侠游戏《新英雄门》正式引入国内。

盛大网络董事长陈天桥先生对此次合作表示："盛大网络拥有向国内游戏玩家推出在线游戏的丰富经验，先前引进的《传奇》在中国市场取得了巨大成功，为《新英雄门》在国内市场的成功提供了保障。"

韩国Taewool公司首席执行官赵显泰先生则认为："《新英雄门》以中国武侠世界为背景，可以让每一个进入游戏的玩家体会到江湖中的快意恩仇。Taewool对于能在在线游戏市场进步最快的中国本土与盛大网络共同推广《新英雄门》感到十分荣幸，我们对双方合作的前景非常乐观。"

《霸业》开始全面测试

由乐乐科技历时一年精心打造的大型策略网络游戏《霸业》，经过千名铁杆玩家近一个月的内部测试，已于2002年4月1日展开全面公开测试。

在此次测试活动中，《霸业》的城邦功能全面开放，或结盟或反叛，何去何从全由玩家自我选择，刀丛箭雨之下，攻城拔寨，浴血厮杀，山林、沟壑，任你纵横驰骋，施毒、纵火、10多个兵种各现身手，伏击、奔袭，多种计谋展现玩家的雄才大略，建设、内政，考验玩家的管理能力，新颖小游戏，让日常训练更加有趣。

为使更多玩家有机会参与测试，乐乐科技还与国内多家媒体合作，赠送了近40万套客户端程序，并将对参与测试并提出意见和建议的玩家给予奖励，详情请访问乐乐科技官方网站（WWW LELE COM.CN）。

《万王》推出点时、月卡收费新机制

为满足玩家的不同要求，华彩软件4月15日开始推出更为贴心的点时、月卡互换收费制度，玩家可以根据需求购买360点或720点的点卡，每小时扣6点，重量级玩家也可将720点直接转换为月费制，也可在帐户里攒足720点再转成月费制。

除此之外，《万王之王》还将有更多的实惠和惊喜回馈玩家，首批发售的点卡将推出超值附赠活动，时间为4月15日~5月15日，详细情况请参阅华彩网站（WWW.KOK.COM.CN或WWW.NETGAMER.COM CN）官方资料。

另据报道，继春节期间推出的《光神苏醒》之后，华彩软件将于5月初推出《万王之王》的最新资料片《红石大帝》，并将陆续开放二转功能。同时，《红石大帝》的推出也使"雷爵将推出《万王之王Ⅱ》，放弃《万王之王》"的无稽传言不攻自破！

《战场》开战在即

日前，北京北极冰科技发展有限公司（亚联游戏）与韩国Simentech公司在京召开发布会，宣布后者开发的网络游戏《战场》（Helbreath）将由前者代理引入国内，并将于今年5月正式开始运作。

据悉，《战场》架构在中古神话世纪的背景之下，以黑布列斯大陆上两个国家之间因宗教信仰不同而引发的战争为主线。《战场》的画面相当不错，人物造型非常精致；数据设定十分严谨，基本遵循AD&D规则，细微之处稍有变化；在音效上也一丝不苟，小到夜晚蟋蟀声、清晨的鸟鸣，大到刮风下雨、刀枪相交和魔法的呼啸，都细致入微。《战场》中也有一些设计独特的地方，比如玩家新创建的角色是没有职业之分的，发展方向完全由玩家自己来掌握，游戏发展到后期也可能出现全面平衡或一专多能的角色。

世纪雷神、JOWOOD全面合作

JOWOOD是一家奥地利软件公司，成立于1995年，现已发展成为拥有多家分公司及制作组的大型游戏软制作/发行集团。JOWOOD在成立之初成功发行了《工业大亨》、《国家》等著名游戏系列，近期的知名产品则有《歌特帝国》、《第三次世界大战－黑金》等。

经过长时间磋商，世纪雷神已经成功取得JOWOOD全线产品的中国大陆独家代理权，标志着双方全新合作的到来。JOWOOD未来拥有十分庞大的产品计划，包括动作冒险类游戏《寂静逃亡》（Silent Escape）、《零度危机》（Cold Zero），经营类游戏《西部拓荒》（Far West）、《工业大亨Ⅱ》（Industy Tycoon 2）等，届时世纪雷神都将为中国玩家推出相应的中文版本。

世纪雷神与JOWOOD合作的首发产品将为《装甲精英》，即将于5月推出。

《大富翁》重返回合制

据悉，家喻户晓的《大富翁》系列即将推出第六代，与第五代不同的是，《大富翁Ⅵ》将同时提供即时制和回合制两种游戏方式，并将采用全3D画面！玩家在游戏中可以用鼠标上下左右任意方向移动画面，还可以拉远拉近，游戏中的场景也十分精美，樱花烂漫的日本、古色古香的中国、世界文化之都巴黎、牛仔风格的美国、神秘沙漠之国埃及，还有颇具未来气息的人工岛和太空关等等，玩家可以一边赏景一边作战。

这款游戏的代理商寰宇之星表示，《大富翁Ⅵ》将在6月6日上市，随产品会附赠大富翁人偶，首卖会将在北京、上海、广州、沈阳、成都和南京同期举行。

《碰碰i世代》卷土重来

近日，北京泰德时代在线技术有限公司宣布，即将于五一期间推出《碰碰i世代》增强版（又名《缘份天空》），并将在此期间选择北京的主要商场、高校发起一系列大型促销活动。

作为一款网络社区游戏，《缘份天空》在内容编排上秉承了"轻松、浪漫、时尚、无暴力"这一健康主题，并在游戏场景、玩家个性化设计等方面有所突破。值得一提的是，出于为玩家减少支出的考虑，《缘份天空》还将采用首创的"点数封顶（500点）"按月收费机制，即每月最多扣除500点，不足500点按实际点数支付，这种做法实际上将一般网络游戏所采用的点卡制与包月制的优势相结合，能够给玩家们带来最大的实惠。

育碧也要"为歌狂"

近日，育碧软件正式对外公布了自其进入国内市场以来第一款专门针对中国市场独立开发的游戏。这款游戏将由育碧软件和上海美术电影制片厂一起合作，取材于现时正在全国各地热播的青春校园偶像动画片《我为歌狂》，名称暂定为《我为歌狂：夏日彩虹》。游戏采用唯美日式画风，并聘请了日本业界著名设计师为游戏进行设定，同时由数十位国内一流设计师参与制作。虽然取材于动画片，但是除部分保留了某些人物名字和歌曲外，其余部分将全部重新制作，特别是游戏剧情，更是花费了多位设计师近1年的时间。

盛大、连邦联手再造传奇

4月8日，上海盛大网络公司与连邦软件公司在京联合召开发布会，宣布双方正式结为战略同盟，强强联手共同打造国内最大的网络游戏经营平台。

上海盛大网络公司于2001年3月进军网络游戏市场，其于2001年7月正式引进的韩国大型在线游戏《传奇》取得了巨大的成功，截止到2002年3月31日，注册用户已逾千万，同时在线人数超过23.6万，创造了单一网络游戏产品在单一区域运营的世界最高纪录。连邦软件与盛大网络的鼎力合作，将为这两大公司确立起在网络游戏领域中的绝对优势地位。

锤炼3D技术 再塑唯美武侠

——访上海昱泉营运总监汤昱仁



昱泉国际大事年表

1989 年

创办人曹约文女士看好多媒体产业的发展潜力，确定公司以专业、创新、乐趣、品质为经营理念。初期以跨国企业多媒体演示文稿为业务重点，通过与国际性企业合作，累积了扎实的开发制作经验。

1993 年

发表第一片光盘产品——《芭拉拉狂想曲》，这是台湾第一个跨 PC 及 MAC 两种平台的多媒体软件，并被《第三波》杂志评选为银货奖，亦被苹果公司指定为其电脑系统的必备软件。

1994 年

《阿毛 ABC 新乐园》入选台湾金袋奖，通过朗文(Longman)行销亚洲，销量达 6 万套，奠定了"阿毛"系列长期畅销的口碑。

1995 年

《塔克拉玛干-敦煌传奇》上市，市场反应热烈，旋即发行九国语言版本，跨 PC、Saturn、Playstation 三种平台，销量超过 30 万套。获选为台湾 95 年度杰出信息创新类应用奖，是第一个游戏软件获此殊荣。

1998 年

推出游戏软件《般若魔界》，开创了国产 3D 即时游戏制作新纪元。

推出"阿毛"新系列——《国语文宝盒》与《逻辑大冒险》。

推出《幻影特攻》(与嘉禾影业合作)，为台湾游戏软件业开创了 3D 动画及跨行业整合的新典范。

获得金庸小说游戏改编授权。

1999 年

自制 3D 角色扮演游戏《帝都魔域传》、《圣剑大陆》。同年进入中国内地，在上海成立昱泉信息技术(上海)有限公司，进行游戏的研发制作。

2000 年

结合金庸名著推出《笑傲江湖》，挑战 3D 即时视觉极限。同年 11 月推出浪漫唯美武侠角色扮演游戏《神雕侠侣》。

2001 年

改编香港漫画名家马荣成作品，推出《风云 II 七武器》，同年 9 月，推出《神雕侠侣完结篇》，12 月推出《笑傲江湖 II》。

2002 年

现已拥有 6 个制作小组，分别在台湾和上海。

6 月，最新 3D 武侠角色扮演游戏《小李飞刀》蓄势待发！

叮——，电脑屏幕上蓦地闪出一条 Q 信息——"《小李飞刀》已经基本制作完成，有意来上海一探究竟否？"原来是昱泉国际的 YUKI，于是马上回复"当然可以，请你尽快安排采访事宜……"随后，Racer 开始准备采访提纲，为避免偏颇，我特别发动编辑部的多位同志，提出了不少各自最为关心的问题，当然不仅仅是关于《小李飞刀》的……

然而几日之后，由于这样那样的原因，Racer 的上海之旅未能成行，虽然不无遗憾，但采访却并未因此取消，通过 E-Mail 和 QQ，我还是与现任昱泉信息技术上海有限公司营运总监的汤昱仁先生进行了一次穿越时空的"面对面"的交谈。

更为戏剧化的是，就在整理完这篇稿子之后，Racer 却又因为另外的采访任务而来到了上海。于是忙里偷闲，顺便到昱泉公司拜访了汤先生，虽然由于时间关系仅能寒暄几句，又走马观花地四处参观了一下，但总算是让这次采访显得更圆满了一点儿吧。

问 内地玩家真正认识昱泉应该是从《笑傲江湖》等一系列全 3D 角色扮演游戏开始的，那我们的谈话也就由此开始吧。能不能透露一下《笑傲江湖》和《神雕侠侣》两个系列的销售情况？

答《笑傲江湖》在中国内地售出 50 万套，台湾 20 万套；《神雕侠侣》在内地售出 40 万套，台湾 20 万套。

问 昱泉首开了武侠 RPG 3D 化的先河，《笑傲江湖》、《神雕侠侣》在当时引起了不小的反响，然而时过境迁，大家却发现这两个系列似乎并没有给玩家留下多好的印象，主要是因为 Bug 过多、剧情不够丰满吧，而其他游戏厂商也鲜有跟风之作，您认为这仅仅是技术上的问题吗？

答 "大家却发现这两个系列似乎并没有给玩家留下多好的印象"，我对这句话很难赞同。在《笑傲江湖》上市后，上海昱泉收到了国内玩家数万封来信及许多电话反馈，均对《笑傲江湖》提出赞扬并表示支持。也许我们的 3D 技术在目前来说还不够成熟，但是固步自封，不求突破绝对不是昱泉的风格。如果每个国内公司都停留在 2D 的技术层面上，那国内的 3D 技术永远不会进步。昱泉敢于尝试，也敢于面对失败。实际上我们一直在进步，目前昱泉的 REALTIME3D 技术是国内游戏公司中最好的。

从另外一个方面来说，3D 游戏对玩家机器配置的要求很高，因此相当一部分 Bug 是由于硬件环境不足造成的。在这一点上，我们不会推卸责任，我们保证在程序上会越来越进步。这次在《小李飞刀》中，大家可以看到游戏画面的显著提高以及操作流畅度的大大加强，因为这次我们采用了新的引擎，其最大的功效就是在提高游戏画面质量的同时降低了对硬件配置的要求。

问 国产游戏以 RPG 为主，因此剧本创意如何是成败的关键，也是难点所在，于是拿金庸或古龙的小说来进行改造是目前很多游戏厂商的基本做法，但真正成功的却寥寥无几。昱泉的《笑傲江湖》以及后续产品也是在此基础上再创作的，虽然在游戏形式的创新上比较成功，但剧本的改编似乎并不为玩家所接受，您怎么看这种反差？

答 我想这是见仁见智的看法吧。我们在新浪游戏世界曾经做过一个调查，有 32%的玩家认为改编剧本可以保证剧情，50%的人认为无所谓，只有 16%的人认为不如原创。所以，真的是个人看法不同哦！销量不是可以说明一切问题吗？

问 "原创"虽然很辛苦，但相对来说比较容易让人接受，因为不存在玩家对"成品"的先入为主，也正因如此，"成品"改造虽然比较简单，但却不容易被玩家接受，这是一对矛盾。昱泉今后在 RPG 产品策划方面将采取什么样的策略？

答 在徐克导演的《笑傲江湖》中，东方不败的造型可谓深入人心。那么有几个观众对该片在原著方面的改动加以垢病？目前市场上的游戏，有 1/3 的产品改编自名著，其他都是原创。也许我们应该做这样一个调查，是改编的作品中成功的比例较高，还是原创作品中成功的比例较高？应该不难看出，前者的知名度和销量远远超过后者，那么这样是否可以说明玩家更倾向于有充分内涵保障的作品呢？



昱泉在今后将采取双管齐下的策略，改编和原创同时进行，这样也是为了保证作品质量，从内容上来说会更贴近国内的文化。

问 在 3D RPG 这条线上，今后会有哪些新的作品，开发情况发何？

答 今年上半年我们会主推《小李飞刀》，接下来还有《流星蝴蝶剑》、《萧十一郎》等多部古龙小说改编的游戏，也有《王者之剑》这样的原创作品，《笑傲江湖网络版》也会不断推出后续任务和资料片。

《流星蝴蝶剑》采用了昱泉自主研发的第二代引擎，无论战斗还是画面，都将和此前的作品截然不同，预计今年年底上市。我们希望通过《流星蝴蝶剑》告诉大家，原来武侠 RPG 是可以这样玩地！至于详细状况，就暂时保密了。

问 是否会将 3D 技术继续深化，推出其它类型的 3D 游戏，全面 3D 化是否是昱泉未来的发展方向？

答 在国内公司都还没有涉足 3D 领域的时候，昱泉已经开始摸索这一部分，可以说是国内第一个自行研发实时 3D 引擎的国产游戏公司。我们累积到今天已经有了很多宝贵的经验，由于 3D 游戏的开放度和自由度都是 2D 游戏所不能比拟的，所以全面 3D 化不仅仅是昱泉未来的发展方向，也是今后游戏的发展趋势。但 3D 只是一种表现形式，游戏的可玩性和娱乐性才是重点。

问 上海分部主要负责什么工作？是否会与内地的游戏公司进行技术上的合作？

答 上海分部在成立的初期，主要是进行一些美术方面的工作，随着发展，也开始独立制作游戏。像《笑傲江湖》和《神雕侠侣》两个系列、《风云 II 七武器》，包括《小李飞刀》全部是由上海分部独立制作完成的。

前面已经提到，我们在上海引进了一套 Motion Capture 设备，希望在 3D 领域有更深一步的探索，同时也非常希望能和国内的游厂商进行合作，充分利用双方的宝贵经验和有效资源，来推动中国内地游戏行业的发展。

问 呵呵，下面是几个关于《笑网》的问题，由我们大名鼎鼎的美编、现正在《笑网》中磨练的丹同志吐血提出——

第一、NPC 改为 24 小时才能重生，对后来的玩家来说，这一设定是否有失公平？

答 NPC 24 小时才能重生，仅仅是小部分 NPC 的重生设定，一般这些 NPC 都是高级任务或者高级 Mob，这个是专为高等级玩家服务的。这里需要说明的是，网络游戏内容不是一成不变的，NPC 重生的设定是根据在线游戏的发展进行调节的，初期高等级玩家比较少，服务这些玩家的的高等级怪物的重生比较慢。目前，随着《笑网》高等级玩家数量的增长，一些重要的 NPC 的重生时间，我们也会根据游戏的发展进行合理调整。

问 第二、玩家大招攻击有延迟，而且怪物能够反制且机率太高，为什么要这样设定？

答 关于怪物能够反制且机率高的问题，这里要说明的是：怪物的反制，是怪物攻击行为的正常功能设定，但是怪物反制并不代表我们对玩家不会有更好的战斗方法。举例说明，我们会陆续开放相应的防具，玩家也可习得解除麻盲惧魅的异术，这些措施只是在让玩家享受更高等的战斗乐趣。关于反制机率的设定，这和玩家对于各类武学招式的运用以及团队合作默契程度搭配出来的效果所得出的应有的反应有关。

问 第三、昱泉曾解释说之所以会有上述改动，是因为在台湾就是那样，那为什么不在中国内地开通之始就一视同仁，而非要半路再改呢？

答 网络游戏的游戏特性，在于其内容具有新鲜性，也就是网络游戏的内容会根据玩家的发展而做适当的增强和调整，以满足玩家的游戏需求。但是，游戏内容的调整方式与幅度必须具有一致性，台湾与上海必须是一致的，这是游戏机制的改良，并不是因为台湾与上海不同而有所改变。

由于两地玩家的游戏行为不同，台湾与上海的玩家所遭遇的情况也有所不同。为了符合两地的本地化发展，所以在游戏管理上，昱泉采取了上海与台湾两边不同的管理机制。游戏机制是影响游戏公平性与耐玩度的，这是上海与台湾玩家都需要的需求，但是游戏管理是必须要符合本地化需求的。

对了，我们目前也会积极响应广大内地玩家的需求和建议，对游戏机制作出更合理的调整。

问 第四、游戏有不少 Bug，且掉线频繁，这些问题何时能够解决？

答 《笑网》中存在的不足，目前我们已经在积极改进中，预计大约 4 月底就可以完成。这里也非常感谢广大热心的《笑网》玩家，对产品改进提出建议和意见。至于掉线问题，主要是国内网络品质不稳定所致，如果发生，《笑网》官方也无能为力，最快的解决方式就是致电当地的 ISP 客服部门，请求解决。另一方面，昱泉研发部门目前也在改进游戏的抗掉线性能，以适应国内的网络品质。

问 第五、有玩家反映《笑网》的月费卡售价太高，一般网络游戏的月费卡在 30 元左右，而《笑网》则要 45 元，您怎么看这个问题，今后是否会有变化？

答 产品定价的问题，是每一个公司根据其产品的特性来定位的。游戏产品价格的高低，是根据游戏产品市场定位和公司运作发展的方向而定。45 元并不是最高的，《金庸群侠网络版》一个月是 58 元啊！一个网络游戏的开发和运营，都是高成本、高风险的，必要的收费，也是应该的，这也是《笑网》能够良性发展的必要保证。《笑网》走的是可持续发展的道路，我们也需要后续资金的投入，这样才能给大家创造一个更美好的江湖世界。

问 下面回到我比较关心的问题。《笑网》目前的运作情况如何？

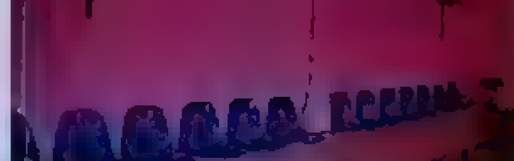
答 首先应该感谢玩家和媒体对我们的支持，《笑网》自运行以来情况良好，客户端销售已经达到 30 万套，目前注册会员超过 40 万，平均在线 1 万人左右，最高达



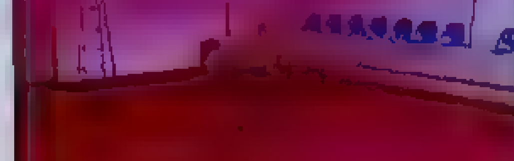
昱泉公司设备技术指导陈婉亭女士给记者讲解 Motion Capture 的基本原理，看到她手中光亮的小球了吗，那才是 Motion Capture 技术的核心，别小看这种不起眼的小球，它的表面缠有一种特制的胶带，其特点是能够将光线原路反射回发光点，而不会发生其他方向的折射，据说造价奇高！



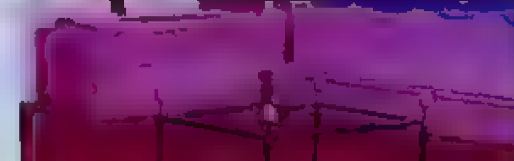


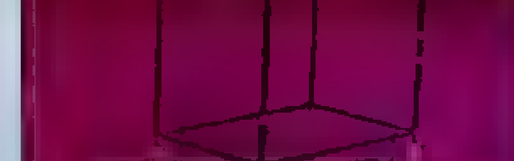




























到15万人。

问 嗯，看来《笑网》的发展情况真是不错啊！希望你们继续努力。那我想问，不久前有众多台湾游戏厂商宣布退出单机版游戏市场，要么关张，要么转行，要么全力去做网络游戏，这种行业动荡是否也对昱泉产生了影响，您怎么看这个问题？昱泉现在也推出了《笑网》，这是否预示着昱泉也将向网络化进军？


程序员为记者展示《小李……
美工为记者展示《小李飞刀》画面效果

答 跟其他公司的代理精神不同，昱泉的《笑网》完全是自主开发的。从目前《笑网》的运营状况来看，证明昱泉涉足网络大有收获。今后我们的产品均会提供网络互动的功能，不仅可以单机玩，也可以上网和其他的玩家或者昱泉其他的产品做一个连动，这种做法在国内尚属首创。在4月推出的《笑傲江湖Ⅱ外传之东方再起》中，已经首次实现了和《笑傲江湖Ⅱ》的连动以及和《笑网》的连动。

问 看得出来，昱泉正在将3D化和网络化进行整合，除《笑网》外，是否还将有类似的网络游戏推出？您认为前景如何？

答 随着网络在生活中的重要性日渐增长，网络游戏也将会在游戏市场上占有越来越多的份额，前景十分看好。所以昱泉在《笑网》之外，也将会有更多的网络游戏推出。

问 好，网络游戏就先谈这么多吧，下面我想了解一下你们的最新产品——《小李飞刀》——的情况，听说这款游戏马上就要上市了，是这样吗？《小李飞刀》会是一款怎样的游戏？

答 它可以说是真正的角色扮演游戏。

在《小李飞刀－多情剑客无情剑》这个故事中，发展重心除江湖恩怨外，另一个很重要的部分就是以爱为出发点，不论是主角李寻欢与林诗音之间的男女之爱，与铁传甲间的主仆之爱，与阿飞间的兄弟之爱等等，都印证着李寻欢是一个很多情的人，但他却有着矛盾的个性。我们希望在整个游戏过程中，能够让玩家去真正深入主角的内心境界。所以在设计上，我们希望让玩家真地以第一人称的感受来体验整个故事，让玩家真正融入到角色中去。因此我们此次在剧情及游戏设定上特别花功夫，比如交谈上采用了互动式的交谈系统，玩家可选择与NPC的对话，来掌握角色互动的主导权。

此外，在主要剧情之外，还有庞大的分支剧情，这些分支剧情牵涉广泛，并设有伏笔，与游戏世界可以说是环环相扣，玩家的一个决定会影响后续的发展，而一个看似简单、已完结的支线，更可能会有其深远的影响。

我们还在游戏中加入了很多探险解谜的要素，这个要素不只在主线剧情的发展上，还发生在支线剧情中，希望玩家通过与游戏角色的互动，深入到背后的剧情中。

问 古龙在描写武侠打斗方面与金庸是完全不同的风格，这在《小李飞刀》中会如何表现？

答 对于武侠打斗部分，只有一个字，就是——“快”！能在武林中称雄的人，一定要有令敌人迅雷不及掩耳的速度。在高手对决的过程中，你可以感受到，作者往往会首先营造环境气氛，让人产生一种空气已经凝结的、令人窒息的，一种已经箭在弦上一触即发的感觉，突然间双方交手，败的一方轰然倒地。玩家在玩游戏时是在享受古龙式的武打，不像金庸小说，着重于打斗过程、一招一式来往的感觉，而是在于整个打斗的环境与气氛的营造。

问 这次的战斗系统还是像以前一样采用回合制吗？

答 “小李飞刀，例无虚发”，李寻欢飞刀的快，是在这款游戏的战斗中所要表现的重点，为实现这个重点，制作小组在整个制作设想的出发点上，完全不同于当下角色扮演游戏表现出的战斗感觉，为了表现飞刀的快，我们尝试过许多不同的做法，结果都不尽满意。结果是电影《骇客帝国》(Matrix)给了我们一些灵感，我们决定在游戏中表现那种时间延滞的效果。我们采用了像是电影中才能看到的表现手法，将战斗过程中的时间加以凝结，透过镜头的变换，采用慢动作镜头来表现一种新的武侠美学。此外，在战斗中，我们更强调多元化，不是只有打打杀杀，将敌人全部打倒，玩家更可利用其他多种方式达到与杀人同样的目的，结果可能会有所不同喔！

问 你的意思是说，可以不用杀掉敌人就令战斗结束？而且会有不同的结果吗？

答：没有人规定一定要杀光所有人，不是吗？而且并不是所有的人都是坏人，所以可能会有某些关键人物出现在战斗中，你杀了他，自然会影响往后的发展。

问 《小李飞刀》在美术风格上，是不是有所突破？

答 以前在人物设计上，我们强调写实。这次不同，我们尝试以夸张的比例设计及人物造型来表现古龙小说中人物诡异的特性，每个人都各有特色，而且令人印象深刻。

同时，我们更不惜重金，在上海自行架设了Motion Capture(动作捕捉)设备，并将其应用到了更广泛的地方，除战斗招式外，我们在剧情上也利用了此项技术，因此不仅是在战斗过程中，就是在剧情中人物的动作也将更加生动细腻。

问 在场景设计上有进步之处吗？

答：嗯……最主要还是想把小说中那种“灰色”的意境传达给玩家，我们的美术团队在制作场景时就是以这个目标为前提的！除环境气氛的营造外，如何让玩家融入这个虚幻的世界，也是《小李飞刀》表现的重点！

小说的故事背景设定在秋冬季节，因为秋冬的气氛能够传达作者所要表现的意境，所以在此部份，制作小组在画面效果方面下了很大的功夫，通过对场景中特效的营造，玩家将可在游戏中感受到秋的萧瑟和冬的严寒与孤寂。制作小组试图通过一些新的特效来“催眠”，帮助玩家更快进入小说中的世界！

在程序方面，我们已经完全可以做到随心所欲地利用风雪、烟雾以及落叶和大雨等特效来强调气氛。

问 最后一个问题，在《小李飞刀》中，还有什么特殊之处吗？

答：在《小李飞刀》这款游戏中，我们还特别在剧情架构上做了一个很大的转变，刚开始玩家可能会有些困惑，但后来你会发现——啊！原来是这样啊！

我们希望通过这种全新的架构，让玩家对游戏或原著有更深刻的认识。至于是什么，就让我在这里先卖个关子吧……■

（图文／本刊记者）



数字生活

“玩”出的大产业

这一段时间，虽然IT界仍处在低迷时期，但是，另外一种数字产业却像磁铁一样吸引着无数精明商家的目光。又一种新兴产业渐渐浮出水面，这就是数字游戏。在欧美等发达国家，数字游戏成为一种新兴产业，创造了巨大的价值，但是在我国，它的潜能却还远远没有挖掘出来。

随着计算机与互联网的发展，数字游戏正成为一个新兴产业，在日本，仅索尼、世嘉、任天堂三大游戏厂家的产值就超过了日本整个汽车工业的产值。难怪有人称数字游戏为可开采的黄金矿藏。可是在我国，整个数字游戏业的产值还不及这三大厂商的零头。当前，在青少年中流行的游戏大都是国外的游戏，我国虽然开发出一些游戏，但在水平上与国外尚有差距，而从产值、规模看，差距更大，中国数字游戏的黄金矿藏远远没有能挖掘出来。那么，是什么因素影响了我国游戏产业的发展呢？

盗版是大敌 应当说，中国游戏消费者并不少，但真正能赚钱的游戏软件厂商并不多。固然，这与我国游戏软件厂商起步晚、规模小、资金薄弱有关，但最关键的还是缺乏良好的市场环境。盗版严重危害我国软件产业的发展，游戏软件更是深受其害。

谈到反盗版，业内有关人士认识到，网络游戏在这方面拥有独特优势，你想玩某种游戏，就必须注册，否则玩不了。目前，网络游戏发展迅速。联众已有3000万注册用户，同时在线有20万人，已成为世界最大的在线棋牌网站。许多厂商，包括网易、智冠等都表示要发展在线游戏。

文化观念的影响 除了盗版外，文化观念也是影响我国游戏软件发展的一大因素。有的学校、家长规定不许孩子玩电脑游戏、网络游戏。游戏软件从开发到媒体宣传，一直受到非议。

业内人士指出，电脑游戏不但可以成为一种产业，而且在某种程度上还能促进青少年智力发展，特别是一些益智类游戏，它对于青少年掌握计算机技术有非常大的帮助。但是，有些教育专家也谈到，现在的游戏软件大多充满暴力和血腥，不利于青少年的成长。因此，要转变人们对游戏的看法，国内游戏软件企业在开发软件时，一定要注意增加软件的教育功能。让孩子们在玩游戏的同时，又增加知识，提高素质。在我国的文化大背景下，游戏与教育结合的游戏软件发展前景很大。

中国有悠久的游戏历史，围棋、象棋等都是我们引以为傲的中华游戏文化的一部分。但由于几千年来儒家道家文化的影响，我们的游戏以静态为主，加上在先进载体和技术手段使用上的差距，我们落后了。但是与我们有相同文化背景的日本、韩国，其数字游戏却发展非常快。

业内人士认为，中国游戏软件的发展也应该走引进、合作、再创新的道路。通过引进合作，学人家最精髓的东西，包括管理、策划、技术手段、营销方式等，然后才可能结合我们自己本民族的文化，开发出我们自己的优秀游戏产品，包括令世界游戏市场认可的产品。在2002年，我国的游戏产业将比2001年更上一个新台阶，特别是网络游戏会有非常大的发展，当然，竞争也会更加激烈。但总地来说，我国游戏软件业的发展空间越来越广阔，就看软件开发企业如何“跃”了。

前景光明的体育游戏

体育，一直是连接世界各民族的一条纽带，同样，在游戏世界中，体育类游戏也占据着颇为重要的地位，吸引着一代又一代的玩家。

公元前766年，世界上最早的奥林匹克运动会诞生了，崇尚体育的古希腊人为祭神而开创了此项运动。从那时起，体育运动就成为人们健身和娱乐的一种方式，为全世界人民所喜爱。时光荏苒，随着社会的发展，人们对体育运动的喜爱有增无减，体育游戏应运而生。

最早的体育游戏诞生于20世纪60年代末，进入70年代，游戏业开始步入正轨，70年代末，第一个“会说话”的体育游戏问世，这就是《美国全国棒球协会》，该游戏首次将语音评论的效果引入游戏中，玩家在游戏过程中可以不时听到诸如“好球”、“坏球”、“出局”等声音。20世纪80年代末，光盘游戏的出现拉开了体育游戏黄金时代的序幕。家用电视游戏机的普及，为体育类游戏繁荣提供了契机。在任天堂公司红白机流行的年代，竞速类游戏成为体育类游戏的主力军，如《火箭车》、《越野摩托》等，这些游戏在图像和音效方面都非常简单，但具备体育类游戏最基本的要素——刺激、有趣，因此深受玩家喜爱，成为那一时期体育游戏的代表作。

当游戏机上的体育游戏蓬勃发展时，电脑上同类作品的数量也在飞速增长着。由于电脑在图形处理、显示分辨率、人工智能等多方面都占有优势，因此电脑体育游戏几乎从问世那一刻起，就对电视游戏平台上的体育游戏形成了巨大的冲击。20世纪90年代，电子艺界旗下的EA Sports发布了《FIFA足球》系列和《极品飞车》系列，引起轰动，成为体育游戏史上具有里程碑意义的体育游戏。

同以往的体育类游戏相比，《足球》具有更精美的图像、更细致的队员资料以及声音、动画效果，《极品飞车》系列也以名贵的车型和逼真的画面而著称，它允许玩家选择多种车型，每一款都是当今最流行的跑车，甚至连一些未曾上市的概念车车型也会在游戏中出现。另外，《极品飞车》的赛道繁复、华丽，玩家可以驾车穿越神秘的亚马逊丛林，也可以游览美丽的海滨风光，还可以横穿一望无际的大沙漠，多变的赛道和复杂的地形令玩家目不暇接。而且，就像《FIFA足球》系列一样，《极品飞车》系列也支持联网，甚至还允许玩家从网上下载新的车型，以增强游戏的可玩性，而这一切都是电视游戏平台上的体育游戏所不具备的。

随着体育类游戏的发展，越来越多的玩家不再满足于只当一名普通的球员，他们希望能成为教练甚至球队的经理，从更高的层次参与球队的管理和运作，因此，经营类体育游戏应运而生。在这类游戏中，玩家不再直接参与比赛的进行，而将更多的精力放到球队的训练、球员的买卖以及年轻队员的培训上，代表作有《冠军足球经理》、《世界足球经理》、《足球经理》等。以《足球经理2001》为例，玩家除了要精心安排球队的训练日程外，还要为球队的经费四处奔波。如果您有足够的经费，可以购买其他球队的著名球员，快速提高自己球队的实力，也可以进一步建设自己的球队场地，使其更具吸引力。经营类体育游戏的问世，标志着体育游戏的发展逐渐趋于成熟。

20世纪末，体育游戏逐渐向休闲、娱乐方面发展，一些非正规的比赛项目逐渐出现在电脑屏幕上，例如《深海钓鱼》、《极限滑板》、《火暴棒球2001》等。同时，体育类游戏也诞生了一个全新的“品种”，这就是狩猎类游戏，如《猎鹿》、《猎熊》等。体育类游戏变得更加休闲、更加全面。■

本栏内容由赛迪影视(CCID TV)《数字生活》节目组提供

国内上市星运表



英雄本色奖

- 名称 英雄本色－功夫加强版
- 出品 新天地
- 类型 ACT
- 语种 英文
- 容量 2
- 发售 2002/3
- 价格 ¥48

[illegible]



超值经典奖

- 名称 永远的伊苏II中文普及版
- 出品 Falcom
- 类型 RP
- 语种 中文
- 容量 3
- 发售 2002/4
- 价格 ¥25

[illegible]



情趣细腻奖

- 名称 亚特兰蒂斯II 新世界
- 出品 欢乐亿派
- 类型 AD
- 语种 中文
- 容量 3
- 发售 2002/5
- 价格 ¥59

[illegible]



热情如火奖

- 名称 夏色恋物语
- 出品 新天地
- 类型 ST
- 语种 中文
- 容量 4
- 发售 2002/5
- 价格 ¥48

[illegible]

天人互动

Tel 010-84975388-167 E-Mail support@biggamer.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
魔法与传奇II 魔法艺术	Charybdis	RTS	中文	1	2002/3	49
心动情缘	Gamania	ST	中文	1	2002/4	39
终极刺客II 沉默杀手	IO	ACT	英文	1	2002/4/10	49
欢乐足球	Infogrames	SP	中文	1	2002/5	29
冠军足球经理问答	Eidos	PUZ	中文	1	2002/5	39
齐达内足球	Cryo	SP	英文	1	2002/5	49
冠军足球经理新战	Eidos	ST	中文	2	2002/6	49
佐罗	Cryo	AD	中文	1	2002/6	49
[illegible]战士II 双重[illegible]	Activision	FPS	中文	1	2002/6	49
反恐特警	Infogrames	FPS	中文	1	2002/7	49
秘密潜入II	Infogrames	FPS	中文	1	2002/7	49
上古卷轴III 晨风	Virgin	RP	中文	2	2002/7	49
战仔	Infogrames	AD	中文	1	2002/8	49
奇迹时代II 巫师王座	Take 2	SL	中文	1	2002/8	49
闪点行动－抵抗力量	Infogrames	FPS	中文	2	2002/8	49
黄金奇兵－资料篇	Infogrames	RTS	中文	1	2002/8	49

世纪雷神

Tel 010-62142685 E-Mail quake@263.net

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
碧雪情天	创意媒翔	RP	中文	3	2002/2/28	69
神话II 苍狼传说	MumboJumbot	RTS	中英	1	2002/2/4	49
欧洲冠军杯 01-02	Take 2	SP	中文	1	2002/4	49
星际三国	Dong Seo	RTS	中文	1	2002/3/中	48
贸易帝国	城市青蛙	ST	中文	1	2002/3/初	48
钢铁精英－坦克狙击手	Jowood	ACT	中文	2	2002/5	待定
工业大亨	Jowood	ST	中文	1	2002/5	待定

育碧软件

Tel 021-58788969-241 E-Mail help@ubisoft.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
生化危机外传之枪下游魂	Capcom	ACT	中文	1	2002/5	48
魔域帝国	Ubi Soft	RTS	中文	1	2002/5	待定
呼啸战神II	Ubi Soft	RTS	英文	1	2002/5	待定
新世界足球经理 2002	Empire	ST	中文	1	2002/5	待定
决战世界杯 2002	Ubi Soft	SP	英文	1	2002/5	待定
宠物情缘之我爱狗狗	Ubi Soft	TAB	中文	1	2002/5	待定
猎杀潜航II	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/5	待定
创世纪战II	Softmax	ST/RP	中文	4	2002/6	待定
世界杯足球经理 2002	Ubi Soft	ST	英文	1	2002/6	待定
特工狂花	Ubi Soft	ACT	英文	1	2002/6	待定
光芒之池II 剑与魔法的传说	Ubi Soft	RP	中文	2	2002/6	待定
宠物情缘番外篇之我爱宝宝	Ubi Soft	TAB	中文	1	2002/6	待定
捍卫雄鹰之 IL2 战机	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/6	待定
圣战群英传II	Strategy First	ST	中文	1	2002/6	待定
幽灵行动之沙漠之鹰	Ubi Soft	FPS	中文	1	2002/6	待定
我为歌狂	Ubi Soft	AD	中文	4	2002/6	待定
宠物情缘之我爱猫猫	Ubi Soft	TAB	中文	1	2002/6	待定
创世纪战II 第二部(暂)	Softmax	ST/RP	中文	4	2002/6	待定
驱逐舰指挥官	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/6	待定
彩虹六号全集	Ubi Soft	FPS	中文	5	2002/6	待定
过山车大亨之极限翻转	Infograme	SI	中文	2	2002/6	待定
洛克人典藏六合一	Capcom	ACT	英文	2	2002/6	待定

新天地

Tel 010-62862042 E-Mail support@suntendygame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
英雄本色.功夫加强版	Take 2	ACT	英文	2	2002/3	48
永远的伊苏II 中文普及版	Falcom	RP	中文	3	2002/4	25
英雄萨姆II	Take 2	FPS	英文	1	2002/4	48
新毁灭公爵	GOD	FPS	英文	1	2002/5	待定
夏色恋物语	游戏橘子	ST	中文	1	2002/5	48
双星物语	Falcom	ACT/RP	中文	4	2002/5	69
盟军敢死队II 豪华版	Eidos	RTS	中文	待定	2002/5	待定
英雄传说IV 朱红雨	Falcom	RP	中文	待定	2002/6	待定

国内上市星运表

第三波

Tel 010-88018833 E-Mail acertwp@public.east.cn.net

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
英雄无敌IV	3DO	ST	英文	1	2002/4	48
英雄无敌IV 珍藏版	3DO	ST	中文	待定	2002/5	168
ZAX 异形猎人	Jowood	ACT	中文	1	2002/3/20	38
魔法门IX	3DO	RP	英文	2	2002/4	48
魔法门珍藏版	3DO	RP	中文	待定	2002/6	148
葵殇	目标软件	A-RP	中文	待定	2002/6	待定
龙族加强包	Esofnet	OG	中文	1	2002/6	待定
Gorasul	Jowood	RP	中文	1	2002/6	38
三国赵云传资料片	第三波	ACT/RP	中文	待定	2002/7	待定
抓鬼大富翁	昱泉	PUZ	中文	1	2002/7	待定
博德之门II 巴尔王座	Interplay	RP	中文	1	2002/7	待定

娱动工场

Tel 010-88111688 E-Mail support@xgameworks.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
X 档案大礼包	娱动工场	合集	中文	9	2002/5	88
皇家纹章	娱动工场	ST	中文	1	2002/6	29
三国大决战	娱动工场	ACT	中文	1	2002/6	29
真封神演义	娱动工场	ACT	中文	1	2002/6	29
动物世界	娱动工场	OG	中文	1	2002/8	19
梦幻在线	娱动工场	OG	中文	1	2002 年底	待定

寰宇之星

Tel 010-82650151-105 E-Mail huanyu@unistar.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
圣女之歌	风雷时代	RP	中文	6	2002/4	待定
网络三国牌	大宇软星	PUZ	中文	1	2002/4	待定
超级斗球王	弘煜科技	PUZ	中文	1	2002/4	待定
异域狂想曲	奥汀科技	SL	中文	2	2002/5	待定
大富翁VI	大宇软星	PUZ	中文	2	2002/6	待定
幻想三国	宇峻科技	RP	中文	待定	2002/6	待定
汉朝与罗马	大宇软星	RTS	中文	2	2002/5	待定
风色幻想II	弘煜科技	RP	中文	待定	2002/7	待定
新绝代双骄III	宇峻科技	RP	中文	待定	2002/8	待定
轩辕剑IV	大宇资讯	RP	中文	待定	2002/8	待定

奥美电子

Tel 010-82657905 E-Mail aec@aomeisoft.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
网球精英	Microids	SI	英文	待定	2002/4	38
圣殿守护者	Paradox	RP	英文	待定	2002/4	68
独立战争II 危机边缘	Infogrames	FPS	英文	2	2002/4	68
勇士之王	Sierra	3D-RTS	英文	2	2002/3	98
霹雳小组III 年度版本	Sireea	FPS	英文	待定	2002/4	待定
异形II	Fox	FPS	英文	待定	2002/5	待定
虎胆龙威	Fox	FPS	英文	待定	2002/6	待定
云斯顿赛车 2002	Sierra	SP	英文	待定	2002/6	待定

电子艺界

Tel 010-68492168 E-Mail eachina@ea.com.cn

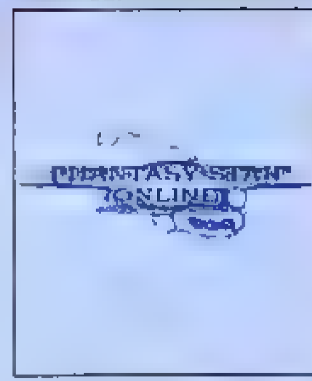
游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
命令与征服 叛逆者	WestWood	FPS	英文	1	2002/3	68
全球行动	Barking Dog	FPS	英文	1	2002/4	待定
2002 FIFA World Cup	EA Sports	SP	英文	1	2002/4	待定
模拟人生 我在休假	Maxis	SI	中文	1	2002/4	待定
公元 1503	SunFlower	ST	中文	1	2002/6	待定

昱泉国际

Tel.021-34060686 E-Mail xajh@interserv.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
笑傲江湖外传	昱泉国际	RP	中文	2	2002/4	待定
笑网资料片	昱泉国际	OG	中文	1	2002/4	待定
小李飞刀	昱泉国际	RP	中文	4	2002/5	69
郑问之三国志	Game Arts	SL	中文	待定	2002/6	待定

注:《国内上市星运表》中列出的上市信息均为各大游戏公司提供,仅供参考,如有时间、价格或其他变化完全是厂商行为,我们会进行追踪报道。



奖牌多多奖

- 名称 梦幻之星
- 出品 天人互动
- 类型 OG
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2002/4
- 价格 待定

虽然我对网络游戏不感冒,也没有玩过这款《梦幻之星网络版》,但它还是给我留下了很深的印象。首先因为它是一款DC游戏,且屡获大奖,其次是它现已移植PC,同样大获成功,更重要的是,它是国内游戏公司天人互动进军网络游戏市场的第一款主打产品。

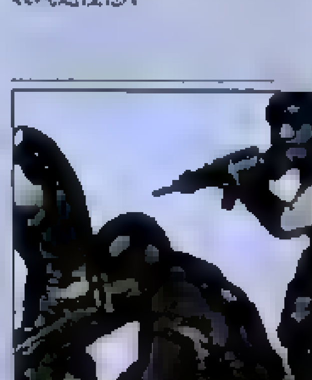
细数《梦幻之星网络版》自推出以来获得的奖项,竟然多得惊人,其DC版已经连续两年获得包括日本内务省在内的各株式会社、协会、杂志和世界各团协会,杂志授予的16项大奖,而其制作人中裕司也因此获得了两个最佳制作人奖,堪称迄今为止得奖最多的网络游戏。呵呵,那就让我们再给它添上一个奖项吧——《家用电脑与游戏》编辑选择奖!



意境唯美奖

- 名称 小李飞刀
- 出品 昱泉国际
- 类型 RP
- 语种 中文
- 容量 4
- 发售 2002/5
- 价格 ¥69

小李飞刀,例无虚发。对于古龙小说中这种无招无式、虚无飘渺的意境与金庸小说中一招一式、一丝不苟的境界的不同,昱泉的制作者们显然十分清楚,因此他们在制作这款游戏的时候,不再像在《笑傲江湖》和《神雕侠侣》中那样注重武功招式的再现,而是转而突出意境和氛围。如何你看过《小李飞刀》的画面,马上就会感到这种不同,一方面[illegible]战斗方式《小李飞刀》改为采用即时制,如果你是初次看到它的战斗画面,一定会为出现在屏幕上的只有在射击游戏中才会出现的准星大吃一惊。不仅如此,《小李飞刀》在战斗特效风格上也做了全新尝试,大量运用了类似《骇客帝国》的运镜风格,以慢动作、定格、视角旋转等来表现速度感。



身临其境奖

- 名称 霹雳小组III年度版本
- 出品 奥美电子
- 类型 FPS
- 语种 英文
- 容量 待定
- 发售 2002/4
- 价格 待定

在迄今为止最受玩家喜爱的《半条命:反恐精英》推出之前,《霹雳小组》系列一度是雪乐山的招牌射击游戏,特别是去年推出的《霹雳小组III精英版》,曾掀起一阵反恐旋风,关于《霹雳小组》的战术讨论更是风行一时。

这款《霹雳小组III年度版本》是《霹雳小组III精英版》的加强版本,它在前作极为丰富的单人模式、任务模式基础上,进一步对多人联线和网络对战的战术设计、地图设计、互补性设计等诸多方面进行了完善。



勇者无畏奖

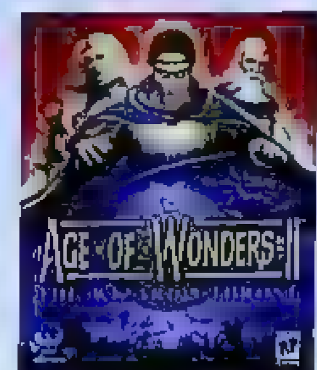
- 名称 异形II
- 出品 奥美电子
- 类型 FPS
- 语种 英文
- 容量 1
- 发售 20025
- 价格 待定

已经被列为CPL正式比赛项目的《异形II》(Aliens vs Predator 2)无疑是当今流行的射击游戏里的又一株奇葩。用火爆和刺激来形容它远远不够,它带给我们的还有那幻想中外星生物的极度恐怖,和对未来世界里星际战争的无尽遐想。

《异形II》是1999年十大最受欢迎主视角射击游戏——《异形大战铁血战士》[illegible]

[illegible]

国际上市星运表 May 2002



奇迹时代Ⅱ巫师之王
(Age of Wonders 2: The Wizard's Throne)

再创奇迹指数：★★★★

游戏类型 回合策略
类似游戏 《奇迹时代》
(Age of Wonders 系列)
制作公司 Triumph Studios
发行公司 Gathering of Developers
上市日期 5月28日

与《英雄无敌》不同风格，也是同类游戏中的佼佼者了。

阿克斯维魔记
(Arx Fatalis)

奇幻诡异指数 ★★★★

游戏类型 角色扮演
类似游戏 《地牢围攻》
(Dungeon Siege)
制作公司 Arkane Studios
发行公司 Fishtank Software
上市日期 5月15日



3D风格的"暗黑"，不过比《地牢围攻》多了奇幻色彩。



同化
(Assimilation)

枯燥无味指数 ★★

游戏类型 益智
类似游戏 《霍伊乐桌面游戏2002》
(Hoiye Board Games 2002)
制作公司 Small Rockets
发行公司 Global Star Software
上市日期 5月1日

老外的桌面游戏，看上去象跳棋。

雅达利的复兴
(Atari Revival)

老树新花指数 ★★★★

游戏类型 动作
类似游戏 《迎击者 入侵力量》
(Incoming Force)
制作公司 Creature Labs
发行公司 Hasbro Interactive
上市日期 5月1日



利用30周年庆，将古老的雅达利机上的经典游戏，用最新的3D引擎重新制作。

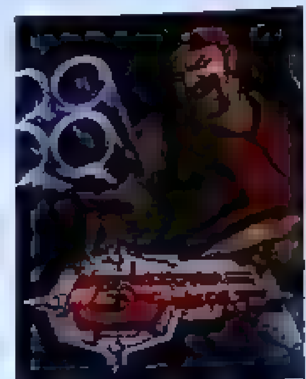


毁灭公爵：曼哈顿计划
(Duke Nukem: Manhattan Project)

没完没了指数：★★★☆

游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《毁灭公爵》
(Duke Nukem)系列
制作公司 Sunstorm Interactive
发行公司 Arush
上市日期 5月14日

《永远的毁灭公爵》迟迟不发，就先玩只有宣传片。



血雨腥风
(Gore)

少儿不宜指数 ★★★☆

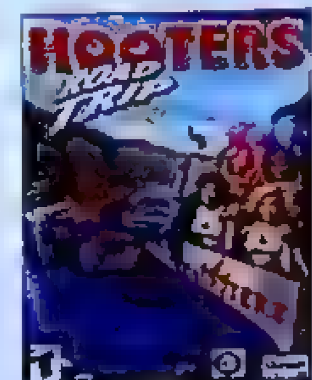
游戏类型 网络第一人称动作
类似游戏 《命令与征服 叛逆者》
(Command & Conquer Renegade)
制作公司 4D Rulers
发行公司 DreamCatcher
上市日期 5月27日

顾名思义就一定很血腥，和《命运战士Ⅱ》有得一拼。

公路拉力赛
(Hooters: Road Trip)

美女野兽指数 ★★★

游戏类型 模拟赛车
类似游戏 《极品飞车 保时捷之旅》
(Need for Speed Porsche Unleashed)
制作公司 Ubi Soft
发行公司 Ubi Soft
上市日期 5月2日



赛车、美女，似乎和尘土飞扬的拉力车赛拉不上关系，但是诱惑无处不在。



行星侧面
(Planetside)

天下大同指数 ★★★★

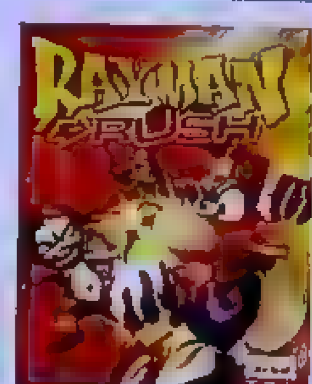
游戏类型 网络第一人称动作
类似游戏 《虚幻竞技场2003》
(Unreal Tournament 2003)
制作公司 Verant Interactive
发行公司 Developer
上市日期 5月6日

带有角色扮演游戏特征，似乎预示着第一人称动作游戏将不仅网络化，还会融入角色扮演元素。

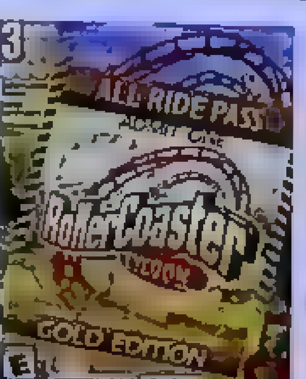
雷曼向前冲
(Rayman Rush)

勇往直前指数：★★★★

游戏类型 动作
类似游戏 《雷曼》
(Rayman)
制作公司 UBI Soft
发行公司 UBI Soft
上市日期 5月31日



雷曼又来了，还是勇往无前地向前冲。

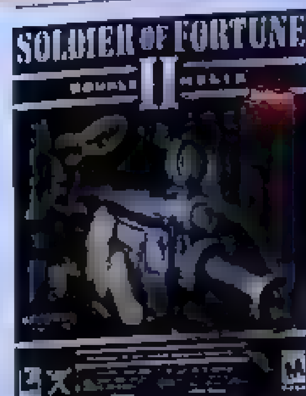


过山车大亨黄金版
(RollerCoaster Tycoon Gold Edition)

剩余价值指数：★★★

游戏类型 模拟经营
类似游戏 《模拟过山车》
(Theme Park Inc)
制作公司 Chris Sawyer
发行公司 MicroProse
上市日期 5月22日

黄金版的意思不是说给你黄金，而是他从你手里赚取金钱。



命运战士Ⅱ双重螺旋
(Soldier Of Fortune 2: Double Helix)

少儿不宜指数：★★★★☆

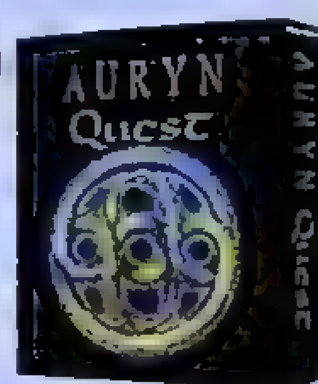
游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《命运战士》
(Soldier Of Fortune)
制作公司 Raven Software
发行公司 Activision
上市日期 5月21日

PC史上最血腥的动作游戏，一旦上市，必定伴随着该游戏在X国被禁止发行的新闻。

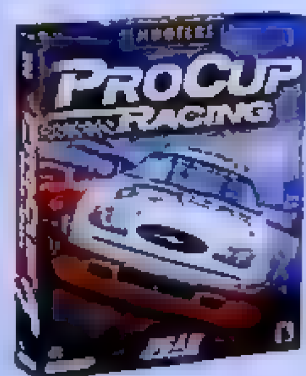
无尽的故事
(The Neverending Story: Auryn Quest)

无穷无尽指数：★★★☆

游戏类型 动作冒险
类似游戏 《古墓丽影》
(Tomb Raider)
制作公司 Attaction
发行公司 DreamCather
上市日期 5月15日



无数的分支，无限开放的剧情，无穷无尽的冒险历程。



职业短途赛车
(USAR ProCup Racing)

急速狂飙指数 ★★★

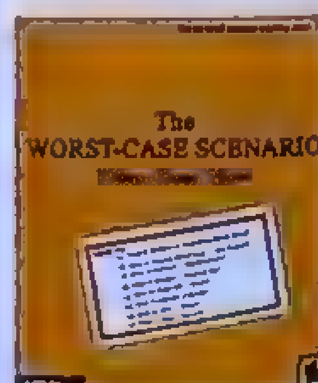
游戏类型 模拟赛车
类似游戏 《云斯顿赛车2002》
(NASCAR Racing 2002 Season)
制作公司 Infogrames
发行公司 Infogrames
上市日期 5月4日

似乎又到了赛车游戏的旺季。

游戏大冲浪
(Worst Case Scenario)

专业对口指数 ★★☆

游戏类型 益智
类似游戏 《谁想成为百万富翁》
(Who Wants To Be A Millionaire)
制作公司 Mooseheid Productions
发行公司 Mooseheid Productions
上市日期 5月18日



关于游戏知识的智力问答竞赛，可以检验自己游戏知识的掌握情况。虽然考试用不上



吃豆全明星
(Pac Man All Stars)

全家福指数：★★★☆

游戏类型 益智
类似游戏 《吃豆先生的新冒险》
(Pac-Man Adventures In Time)
制作公司 Infogrames
发行公司 Infogrames
上市日期 5月14日

吃豆子游戏长盛不衰，这回吃豆子世界所有的大明星都将粉墨登场。

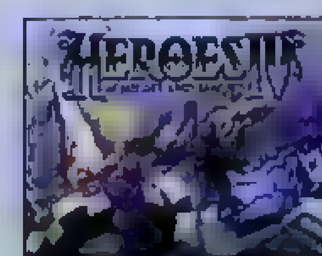
[以上资料由hap!!! 提供]

中国游戏风云榜

名次	升降	游戏名称	出品 / 国内代理
1	→	半条命 反恐精英[Half-Life Counter Strike]	Sierra/ 奥美电子
2	→	暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王[Diablo 2 Lord Of Destruction]	Blizzard/ 奥美电子
3	→	星际争霸[Starcraft Brood War]	Blizzard/ 奥美电子
4	↑	樱花大战Ⅱ	日本世嘉 / 天人互动
5	→	重返德军总部[Rerurn To Castle Wolfenstein]	Gray Matter/ 天人互动
6	↑	生化危机Ⅲ复仇女神[Resident Evil 3]	Capcom/ 育碧软件
7	↑	三国赵云传	珠海第三波 / 第三波
8	↑	格兰蒂亚Ⅱ[Grand.a 2]	SEGA/ 上海依星
9	↓	仙剑奇侠传	大宇 / 双语
10	↑	魔力宝贝[Cross Gate]	ENIX/ 网星艾尼克斯
11	↑	英雄无敌Ⅲ[Heroes Of Might And Magic 3]	3DO/ 育碧软件
12	↓	新剑侠情缘	西山居 / 金山软件
13	↓	文明Ⅲ[Civilization 3]	Firaxis/ 天人互动
14	↓	轩辕剑Ⅲ外传·天之痕	大宇 / 育碧软件
15	↓	盟军敢死队Ⅱ勇往直前[Commandos 2 Men Of Courage]	Eidos/ 新天地
16	↑	英雄无敌Ⅳ[Heroes Of Might And Magic 4]	3DO/ 第三波
17	↓	石器时代[Stone Age]	JSS/ 北京华义
18	↓	FIFA 足球 2002[FIFA 2002]	EA Sports/ 电子艺界
19	↑	荣誉勋章 联合袭击[Medal Of Honor Allied Assault]	2015/ 电子艺界
20	↑	传奇[The Legend Of Mir]	Actoz/ 盛大网络
21	↓	英雄本色[Max Payne]	GOD/ 新天地
22	↑	龙族[Dragon Raja]	Esofnet/ 第三波戏谷
23	↓	地球时代[Empire Earth]	Sierra/ 奥美电子
24	↑	大航海时代Ⅳ	光荣 / 第三波
25	↓	金庸群侠传 Online	中华网龙 / 智冠
26	↓	帝国时代Ⅱ[Age Of Empires 2]	微软 / 智元
27	↓	剑侠情缘外传·月影传说	西山居 / 金山
28	↓	武林群侠传	河洛工作室 / 智冠
29	↑	命令与征服·叛逆者	Westwood/ 电子艺界
30	↓	傲世三国·三分天下	奥世工作室 / 目标软件

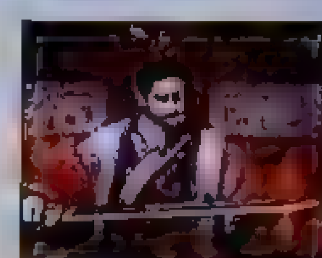






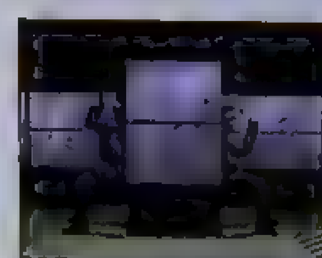
英雄无敌Ⅳ





傲世三国·三分天下







不知您注意到没有，本期前三甲排名不变，同时又都是奥美电子代理的产品，而且每一款产品都曾长期盘踞榜首，此次三头聚首实属难得。虽然这种状态不可能保持很久，但我们还是不得不佩服奥美的选"材"功力。只是最近玩家此次对CS枪模问题反应强烈，希望奥美继续努力，以更好的产品来回馈玩家。

最近微软的《地牢围攻》已经热了起来，这款锤炼了n年的大作的确表现不俗，只比同类型的"破坏神"有过之而无不及，因此它将是近期争夺榜首、并很有希望登顶的生力军！不过目前还未有正式的国内代理，不知道最后会花落谁家？

这期《魔力宝贝》的表现也很出色，一跃进入前10名，第一次超过了《石器时代》，这应该是网星艾尼克斯盼望已久的结果吧！之所以这么长时间才能实现超越，我想与前一段时间很多玩家反映的"《魔力宝贝》服务器不太稳定"的事情有关，这正是影响它发展的关键因素，好在网星艾尼克斯已经注意到了这个问题。这也正好说明了一点，网络游戏——服务是根本！

您最喜爱的四款游戏

1 ________

2 ________

3 ________

4 ________

投票地址 100037 北京813信箱

幸运读者

南京 陆宏飘　河南 张佳丽

河南 李　天　北京 李　伟

吉林 杨　熙

网游月记

春天的网游 网游的春天

文/puloGG

信手翻了翻台历，发现还有两个星期就要立夏了。虽然很讨厌北方春天的干燥气候和时常会肆虐一番的沙尘暴，但是依旧很喜欢春天这种充满生机的氛围。虽然大部分时间都坐在电脑前，沉迷于网络游戏的世界，但是依旧能感受到春天里的网游世界也同样生机盎然。

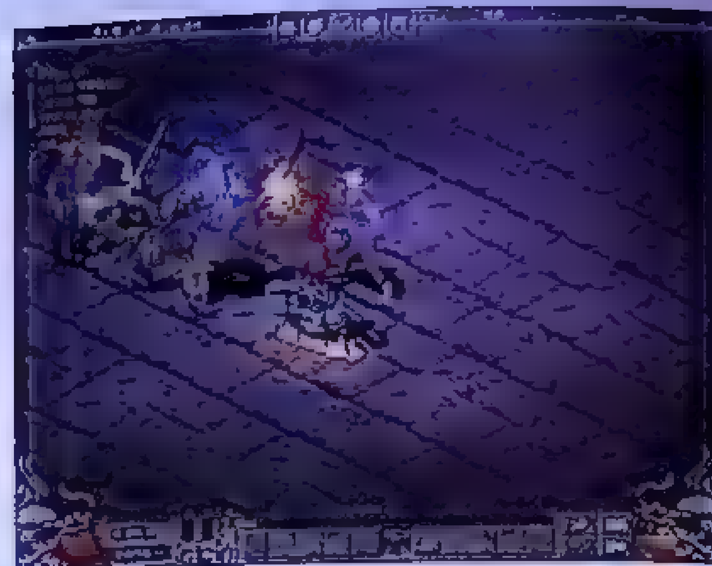
4月初，全国各地不知为什么，出现了少见的好天气，走在街上发现仿佛每个人的心情都不错。当然网络游戏玩家的心情也不错，因为又有一款新的网游上市了，这就是号称国内第一款网络多人即时策略游戏《星云战记》。虽然用挑剔的眼光来看，这款游戏制作水准并不算一流，而且上手颇难——几乎完全白手起家，但是它新颖的游戏形式却着实吸引了一些玩家的注意力。



《星云》战记的画面着实漂亮

《星云战记》采用了一种新的试玩体系，即玩家可以长期使用功能受限制的免费帐号。虽然这是一个很不错的试玩体系，但是笔者却心存疑虑。首先，采用这种试玩体系，游戏运营商必然会损失一定收入，为了弥补损失，很有可能不免费提供游戏的客户端程序，这无疑会损失不少玩家。其次，如果游戏制作者不能经常升级游戏，比如开放新系统、新任务等等的话，时间一长，游戏的吸引力必然会下降，那么使用免费帐户的玩家肯定不会转为交费帐户。最后，由于提供免费服务的成本太高，目前整个互联网产业都盛行收费之风，这令人难免怀疑游戏运营商是否有足够的实力，长期提供免费的服务。

与已经正式运行的网游不同，还有不少网络游戏正在为了加入网游的市场竞争进行免费测试，其中还包括像《天堂》、《天上碑》这样的韩国网游大作。《天堂》不必多说，在韩国早已功成名就，现在携着王者之风登陆中国，与国内众多网游争地盘，相信一定是拥有着很多的自信的。不过，就目前玩家进入游戏后的反馈意见看，此游戏依然无法摆脱韩国网游的局限，以练功和PK为主，最大的缺点就是没有特色。至于《天上碑》这款游戏，笔者了解的不多，只知道该游戏在韩国也小有名气。前几天在网吧里看



《新英雄门》开放PK 日后当街比试的一定不少

到一个小弟在玩《天上碑》，看起来图像还不错，可是那游戏的音效实在是难以让人忍受，结果那个小弟在笔者的威逼之下被迫关上了音箱……最后还有一个惊人的消息，盛大网络从华彩手中抢走了《新英雄门》的代理权，盛大目前正在寻找熟悉这款游戏的产品经理，预计5月中才会展开此游戏的公开测试。看来，期待此款游戏的玩家，又要等上一阵子了。虽然近期问世的新网游，大都是韩国产品，玩来玩去都没什么新意，不过天人互动代理的PSO和另一款欧美网游《魔界》(Shadowbane)，还是蛮令人期待的。只是，两款游戏的上市都无法预测，前者正在等待台湾方面的服务器开通，而后者则需要经过很长的汉化期，10月之后才会与玩家见面。

事实上不但国内，在这个春天里全球网络游戏业界也是新闻不断。先关注一下我们的近邻，韩国最新推出了人气网游大作《Dnoyan Online》，这是一款科幻背景的网络游戏。在游戏里，玩家能够领略到异星奇特的风光，见识到千奇百怪的生物，能够感受到物竞天择的苍凉，也能体会到缠绵似水的儿女情长。在一衣带水的日本，游戏界大腕级的制作公司史克威尔也早已开始了跨机种网游《最终幻想XI》的Beta测试。再看地球另一面的美国，显示芯片业的龙头老大Nvidia公司也和Sony旗下Sony Online Entertainment，一起为LucasArts公司出品的网游《星球大战 银河风暴》(Star Wars Galaxies)打造声势。

新作品的出现，就像是刚刚钻出泥土的小草。其他已经正式运行的网游为了吸引更多的玩家，也使出各自的招数，就好像树木在春天里重新披上绿色的外衣一般。游戏开放新系统、新任务、新地图等消息也像北京的杨絮一样满天飞舞。其中新闻最多的要属《笑傲江湖网络版》



《笑网》团练教头的极品套装令人羡慕



《天堂》给人的感觉很接近传奇，不过画面效果稍好一些

了，整个3、4月间，各大网游专门网站无不充斥着大量类似"《笑网》开放特殊技能"或者是"《笑网》开放开封城"这样的消息。除了《笑网》之外，其他网游也纷纷进行市场活动。从最早出道的《万王之王》，到后起之秀《龙族》，无不为了争夺玩家的宠爱而使出浑身解数。

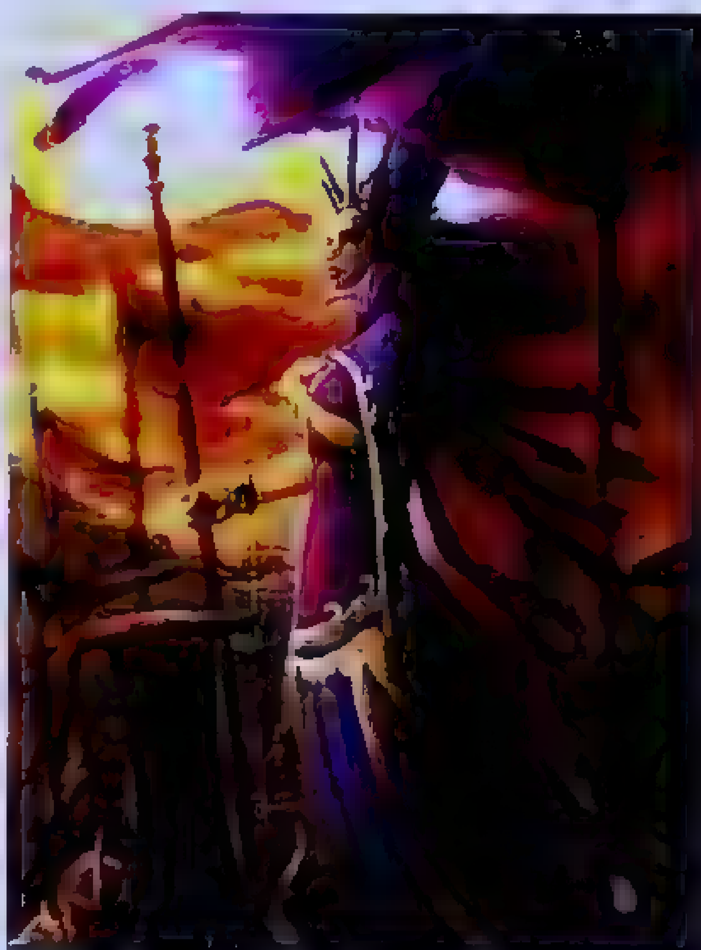
《万王之王》在推出《光神苏醒》之后，又将在5月1日正式开放最新资料片《红石大帝》。《红石大帝》在情节上延续了《光神苏醒》的故事，并将开放大型的系统战争，开放二转职业，新增多种魔法技能，同时添加了更多新MOB——飞天神猪、红晶魔、地元素、钻石精、岩石怪、炎魔、雷妖、铜魔等等。这一资料片的推出，使"雷爵放弃《万王》"的谣言不攻自破！玩家们也终于等来了一个崭新的"万王乱战时代"——被宣战的国家在战胜之后可获得更丰厚的战利品，同时战败国也将被迫遭到完全的摧毁，国库及发展将被大幅降低。想回家看看的人，此时正是好时机。此外，《红石大帝》中还开放了新手任务，使新手可以快速从1级晋升到35级、进入二转职业，又是一个吸引新玩家加盟的好办法。

相比《红石大帝》，《龙族V0.70》并没有提供新的故事情节，而是在新的系统、怪物等方面下足了功夫。游戏新增的怪物，如死神骑士、地狱三头犬、闪电魔神等等，全部都是为高等级玩家准备的，挑战它们的人等级至少也要在105以上！而新开放的生技进阶工作技能，如厨师、炼金术士、制蜡匠等，使玩家可以制造各种特殊功能的食物或药水，如解除麻痹的药水或增强力量的面包……等等，效果就如同使用法术一样。另外，众多玩家期盼的骑马功能，此次将在新版本中开放，不过看到那苛刻的骑手要求，估计很多人要哭了——等级至要71级以上，名声值高于3000，还要至少准备100,000,000龙币！！这样的条件，也不是一般人可以做



到的，会不会引起玩家的强烈不满，也未可知。据说，台湾方面已经有玩家抗议，要求降低骑马对声望的要求了。

与那些近来炒得热热闹闹的网游不同，我周围朋友们玩得最多的《石器》和《网金》却显得很平静，就连《石器3.0》的推出也是悄无声息。也许是因为它们已经拥有了数量庞大而且稳定的玩家群体，所以不需要再花大把力气用在市场推广上了吧。不过，作为"石器"的兄弟兼对手的《魔力宝贝》，也是不紧不慢地在秘密进行着5月的第一次大更新的准备工作——推出1 50版，开放第二阶进级的职业称号，看来是相当的有自信了。在整个春天里几乎没有消息的网游，还有《网络三国》和《三国世纪Online》等等，不过这些产品估计不是因为运营状况良好而不作宣传，就是对玩家已经没有什么吸引力了。



春天除了阳光明媚，有时也会下雨打雷，最近一段时间，就有几声惊雷。

第一声惊雷和网游外挂有关。4月8日暴雪公司一次性封闭了7000多个战网《暗黑破坏神Ⅱ》帐号，之所以封闭了这些帐号，是因为玩家在游戏中使用了名为Chest Hack的外挂程序。这个程序可以不断地在游戏中翻箱子，从而使玩家的角色得到大量的金币，这样严重影响了游戏的公平性，并且给服务器造成了不必要的负担。暴雪公司在封闭帐号的公告中称"封掉这些帐号我们感到很遗憾，但这些用户的行为对游戏的平衡和战网的正常运行造成了重大的威胁，这种行为是我们绝对不能容忍的。"我为暴雪公司的行为表示钦佩之余，不禁为国内网游使用外挂的现状担忧。现在在国内几乎所有的玩家在玩任何网游的时候都喜欢使用外挂。

第二声惊雷和游戏媒体有关。3月21日，数个网游厂商接连发出消息，这些稿件虽然不是同一家厂商所作，但是却有同样的主题——



17173评选弄虚作假，八大主要网游厂商联合抵制。喜欢网游的玩家一定都比较熟悉17173这个网站，它标榜自己为网游门户站，其中的各种资料也的确十分丰富。而这次的评选时间，却搞得17173颜面全无，主要的网游厂商都对评选的客观公证性提出了质疑，同时各个厂商也对17173不经授权擅自使用厂商资料而发出了警告。以后做游戏媒体也要小心了，不能看到厂商公开的资料就随便拿来用，看来网游的风行，不但激励了正版游戏市场，同时也增强了厂商的版权意识。

其实不论是否会有沙尘暴，是否会打雷下雨，春天总会让人感到生命的跳动。网游世界也正在经历着新作品的更新换代，预示着现在的网游远没有达到它的鼎盛时期，而像一株小苗，正沐浴在春日的阳光中，茁壮成长。■

官方主页

星云战记
http://mankind.gameaz.com/

天堂
http://www.lineagechina com/

天上碑
http://1003b online.sh cn/

魔界
http://shadowbane ubisoft com/

Drioyan Online
http://www.droiyan.com/

笑傲江湖 ONLINE
http://www.isolg com.cn/

万王之王
http://www.kok com.cn/

龙族
http://www.dragonraja com.cn/

SHADOWBANE 魔界

文／木头

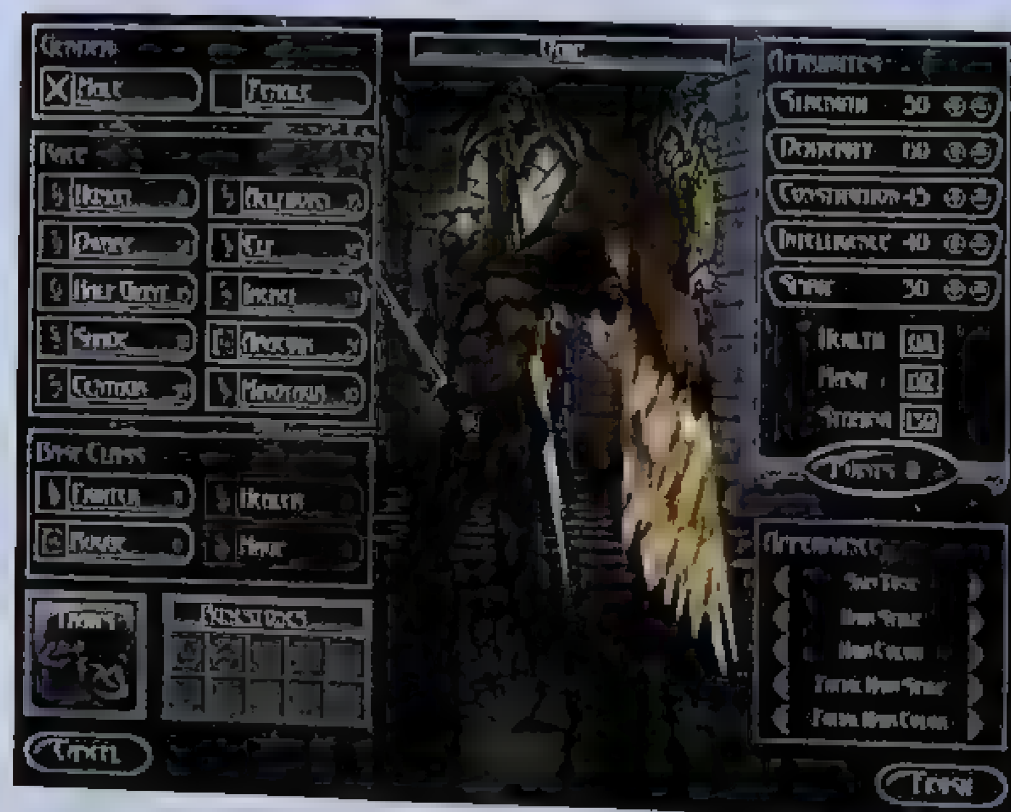
面对目前由日韩游戏充斥着的网络游戏市场，看着那些由简单画面拼贴成的网络世界，以及一群疯狂"练级+PK"的玩家们，我们真的无法说清，网络游戏的意义何在。难道只有这样就满足了吗？在我们沉迷于2D世界之时，殊不知，欧美网游早已3D当道了，比如EQ、NWN，以及我们下面要介绍的《Shadowbane》（中文暂定名"魔界"），都是其中的佼佼者。更有消息说，《Shadowbane》是EQ最有力的竞争对手！而在今年内，这款游戏将有望与国内的玩家见面，这对我们来说，无疑是最大的惊喜。



《魔界》的故事背景设定在一个传说中的神话王国Aerynth，那里正遭受着数千年一遇的大灾难，生活在这里的所有种族都无法幸免，原有的社会体系被彻底摧毁，新的社会体系尚未最终形成，王国的统治权成了各种族关注的焦点。为了争权夺利，种族间兵戎相见，而种族内部派系也都剑拔弩张，使这块饱经磨难的土地再次陷入痛苦之中。Shadowbane，文明的最后希望，如同传说中亚瑟王的神剑（Excalibur）那样，拥有无穷的魔力，它是改变目前这种悲惨局面的最后希望，它此时正静静地躺在王国的某个角落里，等待着你——一位即将被载入史册的勇士去发现，王国的最终命运将由你来决定。

与其它线上RPG一样，玩家在进入游戏世界前需要事先设定自己的角色形象、种族、性别及希望从事的职业。游戏中出现的种族主要有人类（Humans）、半精灵（Aelfborn）、矮人（Dwarves）、精灵（Elves）、半巨人（Half Giants）、魔族、半人马等等，这些种族各有长短，玩家可以根据自己的喜好进行选择。同时，不同种族的角色，其自身属性和可从事的职业也将有一定的限制，例如精灵族没有术士（Warlock）这个职业，而他们的体质最多只能达到80。

《魔界》中的职业种类可谓空前庞大，它们统一成4大体系——力量（Might）、信仰（Faith）、知识（Lore）和技能（Skill）。走"力量"路线的职业有十字军（Crusader）、女猎手（Huntress）、浪人（Ranger）、战士（Warrior）和术士，这些职业的特点在于力量和近距离格斗上；属于"信仰"的职业主要包括：十字军、忏悔者（Confessor）、德鲁伊教徒（Druid）、高级教士（Prelate）和牧师（Priest），这些职业的优点体现在治疗和防御方面，"知识"路线中包括一些强调神秘知识的职业，如刺客（Assassin）、吟游诗人（Bard）、暴徒（Fury）、巫师（Wizard）和术士等；而"技能"线路则包含了刺客、吟游诗人、女猎手、浪人和小偷（Thief）。不同职业都有属于自己的规则和特点，有的甚至会同时拥有两种或两种以上的职业特性（如十字军，同时属于力量和信仰路线），因此这些职业将富余变化，即使出现人物重叠的现象，在一些小细节上也会有所区别。此外，玩家在进入游戏前还要为自己的角色设计造型，如头发颜色、发型、肤色、衣着等等，想要区分两个同种族同职业的人，相信靠这些也绰绰有余了。





刚进入游戏，玩家会首先注意到游戏的界面和视角的不同，玩惯了2D俯视角的人，也许会感觉《魔界》的360度半球面旋转的视角多少有些晕眩，而且，只要将鼠标移动到屏幕边缘，即可改变当前的视角，或俯瞰或仰视，或左旋或右旋，或拉近或推远……非常的灵活，所以也需要一定的适应过程。游戏给人的最初印象与《暗黑破坏神》类似，显然制作组从"暗黑"中得到了许多灵感，不过无论是技术还是画面细节上，《魔界》都较《暗黑Ⅱ》更胜一筹。特别是自动寻路功能在地图上的应用，使玩家可以毫不费力地去到任何想去的地方——只要在地图上选好目的地，人物便会自动朝那里前进，省时省力，真可谓服务到家了。而在画面表现上，更是无可挑剔的。《魔界》采用的是WolfPack自行开发的Arcane 3D引擎，该引擎被专门设计用来处理巨大的地图环境，可以确保采用不同因特网接入方式的玩家都可以获得流畅的运行速度，而不必担心在读取这些庞大的3D场景时，会出现延迟。《魔界》的世界是由很多台服务器组成，每台服务器最多可以容纳1500名玩家在上面冒险，这些服务器可以代表一个国家也可以是一座城市。当你踏入一个新的国度或地区，则意味着你从一台服务器转入另一台服务器，由于服务器之间的衔接做得非常出色，玩家不会察觉到画面的迟滞，这一切都应该归公于强大的Arcane引擎。

刚进入游戏时你只是一名默默无闻的小角色，没有钱也没有地位，为了获得经验和提高自己的等级，你可以去野外打怪物或完成游戏给你的任务。在《魔界》中，除了NPC会给你任务以外，其他玩家也可以给你任务，完成任务后你可以得到他许诺的报酬。玩家在接受任务前一定要考虑清楚自己是否有实力完成这个任务，得到的回报是否大于付出的代价，只有答案都是"是"时，你才能接这个任务，反之则应该马上放弃。游戏与现实一样，不要奢求太多的好运气，当你看到敌人的名字是黑色时，最好远远的躲开，因为你绝对没有胜算的可能。不过，你打不过，并不等于别人也不行，在游戏中，你也可以根据需要向其他玩家提供任务，如杀死那个等级比你高很多的家伙，只要你能出得起价钱，自然会有人帮你了却这个心愿的。很显然，通过完成任务攒钱、长等级是需要玩家有一定实力的，这对初级玩家并不适合，因此，到野外打怪物便成了初级玩家长等级的最好方式了。为了自身的安全，你最好与其他志同道合的玩家组成团队一同冒险，这样不仅更安全，而且可以为以后的合作打下良好的基础。《魔界》中的团队配合，也和有讲究，不同职业搭配，将会得到不同的战斗力，至于哪种组合可以称为"最佳搭档"，则需要大家在游戏中不断的摸索了。



与现实生活一样，权力和金钱是玩家在游戏中奋斗的目标。《魔界》不但给予玩家强大自我的机会，同样也挑战着玩家的领导才能。游戏中，玩家可以自建公会组织，不论是个人的还是多人的公会，只要财力物力允许，都可以考虑创建城堡，或新兴城市。在城市的管理上，公会领袖和市镇议会将分享统治权，公会领袖倾向于军事方面的管理，如招募士兵、调动军队和下达作战命令等；城市的经济活动则主要由市镇议会负责，不过在某些重大问题上（如发动战争）则需要两者共同做出决定。随着实力的增长，公会可能发展成为一个王国，甚至是一个强大的帝国，不仅如此，几个公会之间也可以结成同盟，共同组建一个国家，实力强大的公会还可以让弱小的公会成为其附庸。游戏中，公会、王国、帝国之间经常会爆发战争，玩家可以靠抢占别人的城市来扩充自己的实力，这时玩家领导能力的高低将会对战争的胜负起着决定性作用。另外，领导成员之间的团结也很重要，如果成员之间经常为领导权和最后经验的问题发生争吵甚至内讧，那么这个公会是不会有什么前途的。

除了PC平台以外，WolfPack还将推出基于Mac平台的《魔界》，不过我们目前尚不清楚两种平台的玩家能否在一起冒险，但不管怎样，这在线上游戏中都是一件了不起的创举。根据WolfPack和UbiSoft之间达成的协议，《魔界》的PC版本将由UbiSoft公司代理发行，国内的发行则交由天人互动完成，相信很快就可以与广大玩家见面了。

名称 魔界 Shadowbane 类型 MMORPG
制作 WolfPack Studios 代理 天人互动
上市 2002年10月 版本 简体中文





石器时代3.0版 ON LINE
伊甸新大陆

文 / 慕容小四

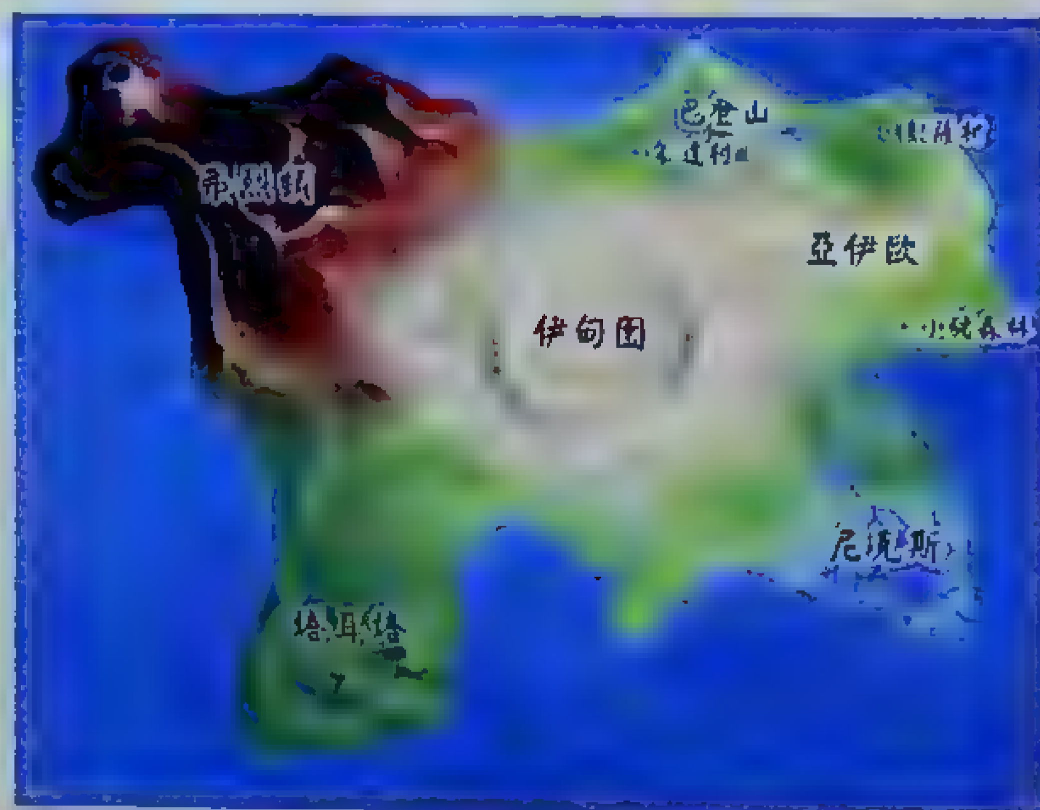
时光匆匆转眼又一个春天，作为引爆 2001 年网络游戏市场的力作《石器时代》已经问世一年有余了。而面对强烈的市场竞争，2002 年华义的动作也明显加快了，继 2.0 版《家族开拓史》及 2.5 版《精灵王传说》之后，最新的"石器时代"3.0 版《伊甸新大陆》也已蓄势待发……

掀开石器新的篇章

话说数千年前的大陆本是块拥有先进文明的乐土，可惜因为人们盲目的开发导致大地起了效应变化，世界开始面临崩溃的边缘，有鉴于此，光明精灵王为了解救生灵，率领着四大精灵前来净化大陆。与此同时，为尽量减少人类在净化过程中的伤亡，精灵王特命玛蕾菲雅与四大精灵将部份人类迁移至新世界——伊甸大陆，并将过去文明所残留下来的文化与物品封印在旧大陆的深处，重新命名为尼斯大陆（意指重新生活）。岁月又转过了数千年，伊甸大陆在四大精灵的守护下日益发展，形成了地城——塔耳塔、水城——尼克斯、火城——弗烈顿、风城——亚伊欧等 4 个城市，拥有着独具特色的地方文化。除此之外，在伊甸大陆中部沙漠还有一个"伊甸园"，这里科技发展迅速，拥有先进的文明和不同以往的休闲、娱乐方式，也因此成为大陆居民们向往的梦想乐园。而对于尼斯大陆上的人，伊甸大陆到底存不存在？都还是个谜。有人认为，伊甸大陆不过是一个虚构的神话，更有人说，伊甸大陆上仅存活着凶猛的野兽……不过种种不同的说法，只是为伊甸大陆增添了更多神秘色彩，也促使更多的尼斯人疯狂的探索、找寻伊甸大陆的所在。其实，祖先来自尼斯大路的伊甸子民（当初随着玛蕾菲雅与四大精灵移居过来的），对于尼斯大陆也有着同样的好奇，他们也在不断揣测着净化后的尼斯大陆是个什么模样。最后，两地人民的疑惑，终于在伊甸园主人寻找到尼斯大陆并建立了两地的空中交通后水落石出，而我们新的探险也就此开始

进军伊甸新大陆

想必"石器"的老玩家对于这次新冒险一定摩拳擦掌了，不过别急，这可不是说想去就能去的，你必须满足以下条件·首先必须解完玛蕾菲雅的所有任务，并且经过宠物转生。然后到波拉岛的米兰达机场，找打工名人克拉克谈话并完成他交给你的一系列任务。之后，才可以进入伊尼机场乘坐飞龙航空前往神秘的伊甸新大陆。



如此兜来转去，究竟这块新辟的土地值不值得如此大费周章呢？且让我们去看看这块神秘大陆中的 5 大城市。

地城塔耳塔 位于地底，整座城市就如同蚂蚁窝般有着错综复杂的通路与密道。地下的生活四季凉爽湿冷，这里盛产矿盐，并且有各种可利用的矿产（如 发亮的矿石被用来照明）。因为地精灵喜爱安逸的生活，所以地城的人民受其影响，生活方式相当原始，个性也都内向而沉默寡言，穿着以树叶和穿山甲皮为主。

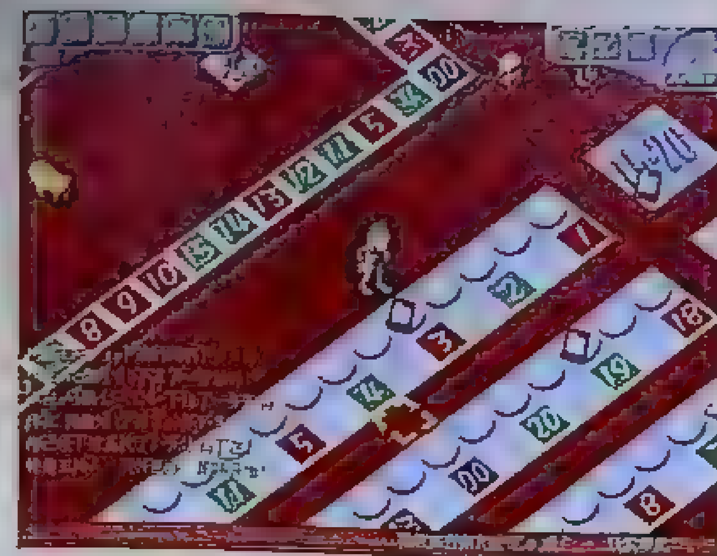


水城尼克斯 座落在水面上，道路是以大王莲叶子排列而成。是个采集业发达的城市，有很多艺术品产生，所以房屋与日常使用的物品都有较多的装饰，贩卖的特产品也以饰品为主。水精灵的智慧，使水城居民都崇尚平和的生活，因为长期暴露在阳光下，他们多是皮肤黝黑，穿着以鱼皮加装饰物为主。

火城弗烈顿 建筑于火山附近，是跟精灵关系最密切的一族。人民相当崇拜火精灵，并为其设立了火山祭坛。因为具备了火的因素，火城的武器业特别发达。再加上崇尚力量的风潮，所以建筑多以壮观、高大、坚固为特色。这里的人民颇具侵略性，向心力也很强，他们个性火爆，又容易被激，加上人口众多，所以城内小争执不少。火城人民的皮肤偏红色（印地安肤色），善于猎捕，喜欢穿着猎物的兽皮到处炫耀，也会把猎物的爪子拿来做装饰，戴在身上。

风城亚伊欧 座落于高台上的风城，长年刮着大风，使得当地到处是枯草与枯木，人民居住在大树的内部，借着树木厚实的内壁抵挡狂风。风精灵本身爱好流浪，所以人民受其影响，便如同吉普赛人一样，四海为家，留在城中的多数是老弱妇孺。风城居民多以兽皮、树皮、连帽披风为主要穿着，因为食物来源少，所以个个都是又瘦又干的样子。但是爱好流浪的本性，使他们发明了草鞋，变成唯一穿鞋的族群。风城的歌唱表演艺术盛行，这也是他们流浪在外赖以求生的技能。

伊甸园 位于伊甸大陆中央，一座繁华至极的人间乐园，由于特殊的力量导致其在荒芜的沙漠中建立了这座繁华的城镇，具有伊甸大陆最高的生活水平与先进的科技，在园内的人民是来自于地、水、火、风 4 城的旅客。该都市为四大精灵城文化的集散与各类商业交易中心，同时也是充满梦想的城镇，有着各种有趣的娱乐设施。

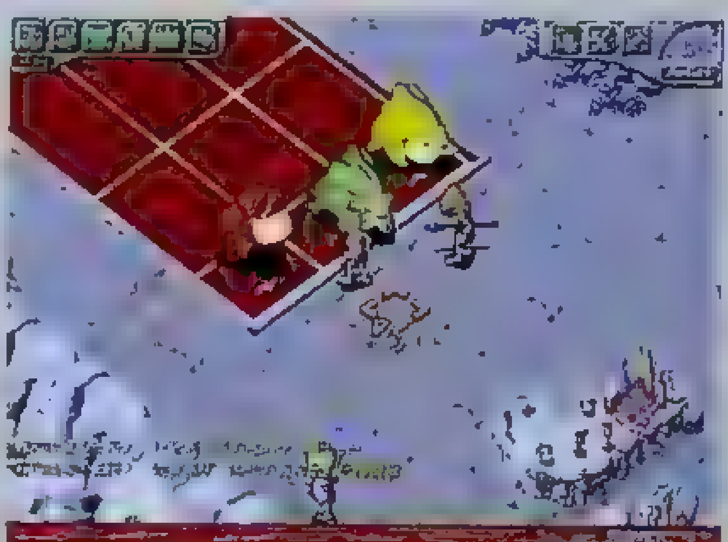


原始人也博彩

为了一夕暴富的梦想，相信不少玩家在现实中或多或少都有过买彩票甚至赌博（汗……）的经历，而聪明的制作组也没有忘记把它借来游戏一用。伊甸园里的伊甸游乐场（70，112）与宠物竞速场（87，135），都由此产生。这两个设施都是要用石币去买彩卷（100 石/张），然后用彩卷去下注。在宠物竞速场中，将由系统定时选出一组宠物比赛，并开放让玩家下注猜猜哪只宠物跑得最快，而游乐场的下注就比较花哨了，可以下注猜数字，也可以猜颜色，当然猜中数字会得到更高的积分。如果运气和你"撞了几下腰"，用彩卷押得不少积分的话，可以用这些积分去游乐场的银行换奖品，要知道这可都是些平常绝对买不到的特殊道具，比方说是宠物项圈什么的，值得引起注意哦！

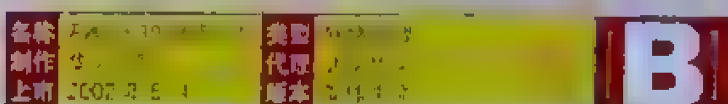
全新宠物粉墨登场

宠物向来是石器家族的亮点，这次当然也不会少了新的可爱家伙登场，它们就是 GP 宠物了，而除了形象动作逗趣诙谐之外，宠物还拥有一项神奇傲人的 PK 技巧，称之为"落马技"。简单的说，所谓的落马技就是可以让骑宠者遭受到落马技后便恢复成单人状况，而且原先骑乘的宠物，也不能叫出来战斗，落马者必需等此回合结束后，才能对原先骑乘的宠物做新的调度安排。值得一提的是落马技的使用是不限次数的。因此落马技的诞生，理所当然将会对石器 PK 生态带来一番新的冲击，完全有理由相信这项技巧会在 PK 中扮演很重要的战术地位，所以使用 GP 宠物的各位"原始人"朋友，务必要善待这只可爱的小宠物啊，因为它绝对是你 PK 战中得力的助手。





当然，作为华义所言《石器时代》有史以来最大规模的改版动作。《伊甸新大陆》的特色还不止综上所述的这些，众多全新的任务及更高级的魔法也是这次的重头戏。再加上诸多全新道具（比如神秘的替身娃娃），改良的系统以及增加的功能（比如手机短讯）等等还有许多，有理由相信它的上市必定又会在连线领域掀起一场更为汹涌的"原始浪潮"，石器的忠实玩家们就静静的等待这一天的来临吧……■



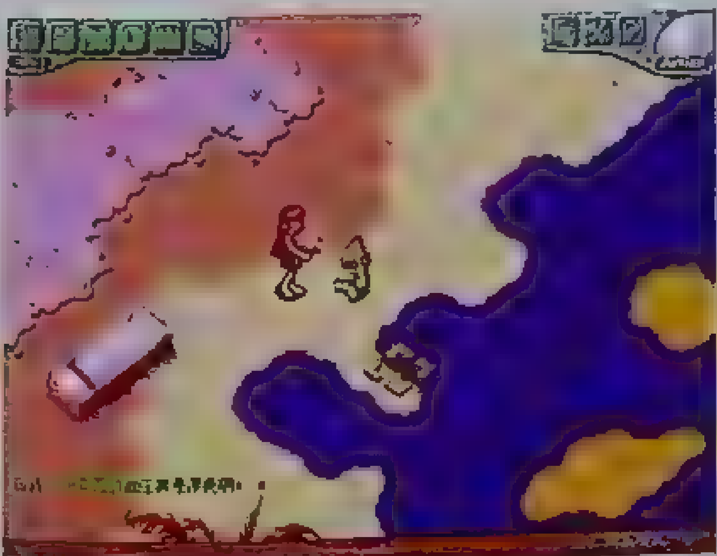
石器时代3.0版 ON LINE
动物园任务详解

任务起点：

伊甸旅馆(38,116)上方的动物园(30,96)。与里面的 NPC 对话，会发现动物园的 3 只宠物不见了，于是走到最里面的馆长室跟馆长接下任务。

抓宠须知：

抓指定宠物最大的重点就是拿正确的"饲料"到正确的"地点"才能遇的到，有很多人会问 为什么我身上饲料都拿了，就是遇不到要抓的宠呢？原因出在"身上只带一种正确的饲料才能遇到一种想抓的宠物"，意思就是，身上只要拿一种饲料就好了，否则会无法遇到。



饲料须知：

饲料共分 7 种，分别是肉食性饲料 1，肉食性饲料 2，杂食性饲料 1，杂食性饲料 2，草食性饲料 1，草食性饲料 2，雷尔胖专用饲料。前面 6 种要到馆长室最里面的房间的 6 个桶中拿取，雷尔胖专用饲料则要跟一进动物园看到的第二个人拿。

捕捉宠物资料：

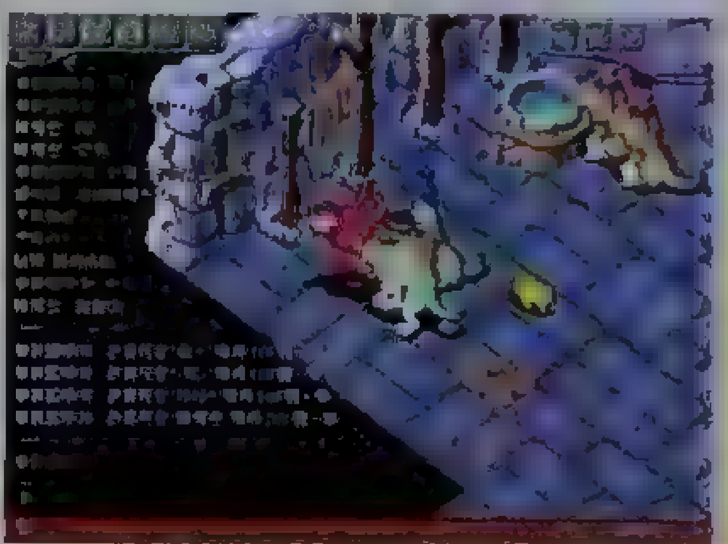
布伊胖（金毛猪，要抓的名字叫"雷尔胖"）
所需饲料 雷尔胖专用饲料（带草 1）
出没地点·南方出口沙地，金飞右边的地方靠墙较容易碰到

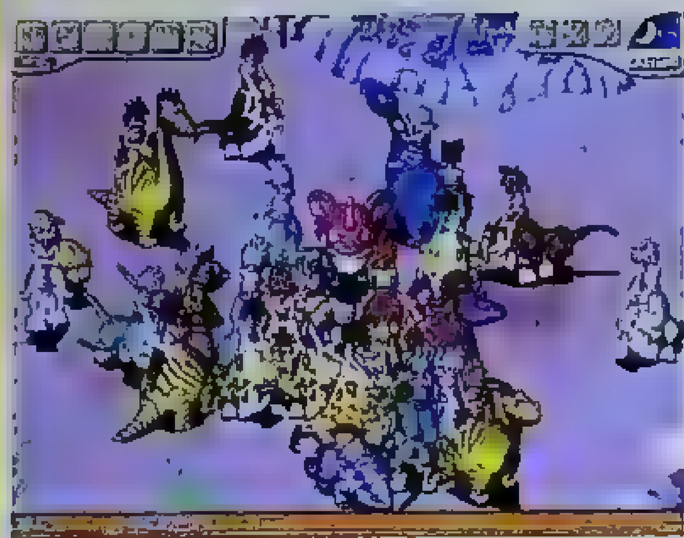
皮波顿（绿色的鲨鱼）
所需饲料 肉食性饲料 2
出没地点·伊甸园主大雕像附近（106，161），伊甸园右下方水池较容易碰到

拉斯基
所需饲料 不可思议的贝壳、上等的萝卜（任务物品）

A 拿上等萝卜的任务

要上等的萝卜必需先拿到还不差的萝卜和红萝卜 4，先找到这任务主角之一"园丁"，因为他到处走，所以不太好碰到。园丁坐标（134，90）雷尔家入口旁（不能进入），（184，107）田园前；医院与肉商店之间（146，140），（186，57）田园后方。和园丁说"铲子"和"哎啦"会出现不同的对话。





在挖萝卜前，先要找到小白兔说“啦啦”，再和“伯特”说“铲子”，他会给你铲子。然后到田园（180，100）挖白萝卜三根，每次只能拿一个萝卜，挖到一个白萝卜后便要找“伯特”鉴定（说“啦啦”），如果他说“你怎么会看上这个萝卜啊？”那就可以丢掉萝卜了，一直挖一直鉴定，直到伯特说“还不差的白萝卜”，然后就可乘“飞龙航空”回“现代的波拉岛”，再乘“加美航空”回渔村，立即跑到24店买特产“红萝卜4”，再回到伊甸园找“伯特”。把“红萝卜4”和“还不差的白萝卜”拿给伯特，他就会给你“上等的白萝卜”，接着就是找小白兔了。

B 找小白兔任务

小白兔会出现在很多地方，比如 宠物竞技场门口（58，139），剧院下面的水池附近（179，119）；动物园后面的民房（36，74）里面的（2，2）；旅馆中（38，116）；医院与肉商店之间（146，140）；宠物店（169，162）前面；金飞飞龙航空下边的一个石头座椅的前面，金色飞龙航空（内部）坐著的小女孩（小吉利）一带，南城门口附近（102，180），格斗场门口（121，137），动物园门口；雷尔家旁（132，96），神秘老人旁（107，97）；动物园后面的民房附近（44，61）；（171，102），（21，115）；金飞旁的训练所（112，163）内（8，11）（15，2），肉店（140，142），民房（169，132）里边（13，2）；林务局旁的员工宿舍（48，165）里边（7，4）

总共要找小白兔6次或更多，头6次找到小白兔后，小白兔都会咬那“上等的白萝卜”一口，咬了6口后，小白兔会说出它把拉斯基藏在“有很多很多已经不是树的树的地方”。

C 寻找拉斯基

找过小白兔6次后，可在“林务局”的入口前遇敌（林务局＝很多很多已经不是树的树的地方）。这里都是极强的敌人，名叫“凶悍的齐尔希洛”（LV.8X–9X）和精灵王传说中的黑蛙一样，地10，血攻防敏都超高。打倒它后可得到物品“格尔希洛的项圈”，而且是看运气的，并不是打倒后就会拿到。

拿到“格尔希洛的项圈”后，交给小白兔（找2次），它会说拉斯基被藏在雕像那边了，且附近有坏人盯着。于是，到雕像旁既会遇到新的敌人“不良少年”（LV.7X 会使用地属性魔法），将他们打倒就可拿到“黑色衣服”。再找小白兔，它会说伊甸内有一个洞窟里有很多不良少年，可能拉斯基在他们手中，接著当然是去那个洞窟看个究竟。

到伊甸园内左上方找到洞窟，与旁边的人交谈就可进入。洞内敌人就是“齐尔希洛”和“不良少年”，在洞穴五楼会看到一个蓝发少年叫“席格”，与他说话会被讽刺说没有资格和他挑战，你必须在五楼打旗子给他（又是凭运气才能拿到），然后才能与席格发生战斗。经过苦战打倒席格后，便可拿回拉斯基。

带着拉斯基去给兔子看，再拿3只宠物给动物园园长　之后会得到感谢物品一只1级的布伊胖，再找小白兔，它就会送你一件“里拉拉赠送的凯”（防+40，敏–10，恩惠的精灵LV 4，扣气40）。

后续任务

解完前面的任务后，去找神秘老人说话就会发生后续的任务。

与神秘老人交谈后，玩家对这位老人的主人发生了兴趣。于是，可以先找“找宠物的小妹妹”（114 157）（102 70）（159 112）说话，帮他找哥哥。然后去城门外（白天）遇到塔斯夫，抓获它（不限等级）交给小妹妹，她会把她爸爸常进入的迷宫通行证给你。有解过里拉拉的人会出现“确定”跟“取消”的选项。

迷宫须知：

这个迷宫分为3层，一楼（4，16）会有一个石柱，这就是通往黑暗精灵王之路，但是需要“奇特的石头”丢进去才可以解开这个钥池。

1F 敌人 扬奇洛斯、邦奇诺等级很低50以上。



2F 敌人　风属性骑宠物的敌人，敏捷很高。

3F 敌人 火属性骑宠物的敌人，攻击很高。

进入3楼，地上没看到奇特的石头就退回2楼，再换一个入口进到3楼（如果还没有，建议换伺服器找）。因为所有3楼的入口和里面的样子都相似，所以建议丢点石币在里面，投石问路吧。

拿到奇特的石头就可以回到一楼的石柱位置丢进石柱中，之后进入4、5楼，直到“黑暗精灵王”的面前。黑暗精灵王会使用全体系的四属性魔法，注意多用恩惠精灵吧，打赢之后会获得魔法戒指Lv 2一个（随机属性，不能挑）。旁边有位“小精灵”，和他说话就会被传回地面。再去找神秘老人，他会感谢你并且再送一个魔法戒指Lv.2给你（与前面拿到的戒指属性相同）。如果你这时候再去拿奇特石头，不彷拿去给医院旁边的流浪锻造师，他会制作加工投掷石给你。■



美梦成真系列 I

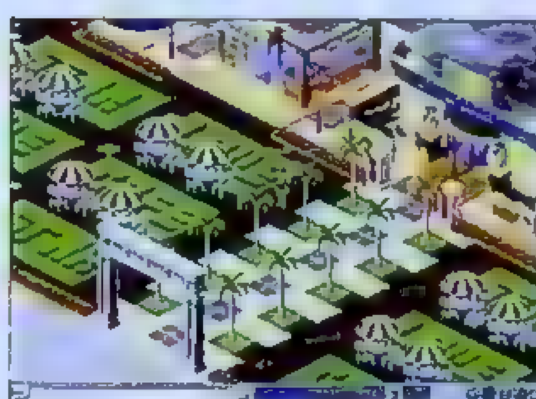
马场大亨 Online

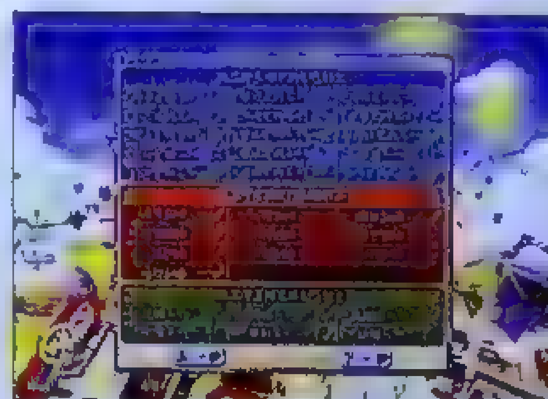
文 /HAPIII

香港游戏似乎总是不受瞩目，印象中也就GameOne公司的几款战棋游戏——《精武战警》、《魔法军团》、《龙神》、《神兵玄奇》等等，还算有名气。至于去年的《少林足球》，不提也罢。不过这次，由新先科技——一个默默无闻的开发公司——推出的“美梦成真”系列网络游戏之首作《美梦成真系列I马场大亨Online》，却不禁让人刮目相看。熟悉游戏动态的玩家对“马场大亨”系列不会感到陌生，其在模拟经营类游戏中也属于佼佼者，而这个《马场大亨Online》正是原班人马再度合作的结晶。

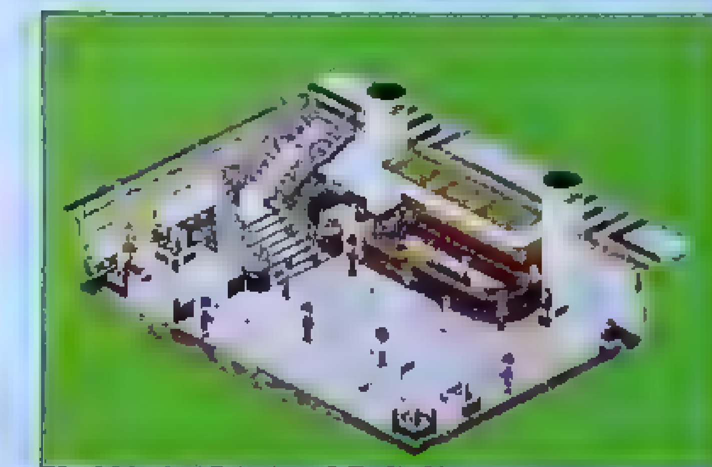


开发者的构想是希望达到“做真正香港游戏”的理想，整个游戏必须以香港的特色出发，以港人最熟悉的主题为内容，制作出属于香港人特色的游戏。因此整套游戏改进了《马场大亨》的不足，并依照香港赛马真实情况重新设计，完全符合香港的赛马和投注系统。另外，针对网络游戏的特性，设计了一套可以媲美《模拟人生》的虚拟社区以及家居装修系统，制作出一个以休闲娱乐为主的网络游戏。游戏的主题自然就是赛马，赛马已经成为香港人的生活文化，这个游戏可以吸引对赛马感兴趣的人，或者从来都没有接触过的赛马的人。无论哪种玩家都可以轻易地从游戏中学到许多有关赛马的知识，而更重要的则是从中获取投注和赢取奖金的乐趣。游戏的重点是经营赛马事业，让玩家成为马主，可以在游戏内进行配种赛马、训练爱马、参加比赛和投注等各种活动。比赛过程全部采用3D画面，加上瞬息万变的即时解说，仿佛将紧张刺激的赛马现场完整地呈现给玩家。





不过如果玩家以为《马场大亨Online》只是一个赛马游戏就大错特错了，事实上游戏中融入了养成、角色扮演、模拟经营等多重元素。如同其他网络游戏，玩家可以创造自己的造型，自由选择不同的外貌、服饰、发型，尽显个性风采。而且在游戏发展中还可以在服装店购买新的服饰，来配合不同的场合，但是角色的外貌和性别则是不能改变的。所以在创造角色的时候要格外谨慎，至少在性别问题上不能随意，毕竟这个最基本的“属性”在虚拟的游戏世界中是一辈子的事情。玩家可以在家具店打工，制作精美的家具，到拍卖场高价拍卖。当然也可以留着自己用，请人将自己的家装修一新，请亲朋知己来参观。有了足够的钱，便可以到车行买一辆自己最喜爱的车来代步，游戏中提供的15种汽车，全部都是敞蓬跑车或高级轿车。



网络游戏的互动交流是必不可少的，《马场大亨Online》建立了一套很完善的俱乐部系统，大家可以加入各个俱乐部，在俱乐部的会所聚会聊天。资深玩家则可以帮助新玩家，交流游戏的心得，同一个俱乐部的会员可以将自己的马送到俱乐部去一起训练，互相帮助共同进步。谈得来的知己好友，更可以在网下现实世界面对面地结交，这才是网络游戏互流互通的宗旨。■

名称 马场大亨 Online　类型 网络角色扮演养成
制作 新先科技　代理
上市 2002　版本



相对于单机游戏来说，网络这个载体提供了玩家之间互相交流的可能性，使得游戏的趣味和可玩性大大提高，同时它也使人们领略了前所未有的另一种生活——可以为所欲为的虚拟生活。为此，很多人也在网络里释放出了积压已久的邪念。在网络面纱的掩盖下，骗术作为一种稳妥又行之有效的害人方式——杀人不见血，也在网络游戏中飞快蔓延。虽然很多行骗者的伎俩都不算高明，只要细心些就不难识破，但是上当者也不在少数。有人因此而大打出手，有人骂声不断，也有人因此而成为又一个骗子……面对如此的局面，我们又能怎么做呢？

骗 骗 骗



"我被人骗了！！"朋友在笑网里大喊，我随即一个激灵。啊?!

其实我知道，朋友并不傻，他向来很精明的，做事情也小心，只是这次没想到一个很粗略的行骗手段，就会令他上了一当，而且很惨，几乎怒不可扼。他气得狂刷骗子的屏，但是，那似乎没有任何作用。有什么办法?在网络里，你除了或痛苦或愤怒的大吵大闹，还有什么更好的办法来发泄对骗子的不满呢？你连这些骗子的面都见不到，更不要说和他们真人 PK……其实，我想的不是怎么去报复骗子的问题，我真正在想的是，这些使用很低劣的骗术过着人人喊打的生活的骗子们，他们都快乐吗？

爱上骗子

一

2001 年，每个人都开始玩网络游戏。我也如此，像 X 似的。我每个月从口袋里掏出几张带着体温的钱交给电信局和开软件店的，换回一些类似废纸的收据和充值卡片。接着上网登录，充值，陷入不可救药的泥潭里。

我几乎玩遍了所有网络游戏，然而一转眼又来了一批。这些舶来物像几十年前侵华的鬼子般前赴后继，不过产地换了一个。那个原本对于中国人而言只出产汽车、人参和美女的国度，如今渐渐变成中国的闲人们梦开始的地方。

二

我喜欢骗人，这个爱好在我第一次撒谎的时候埋下了种子，并在网上生根发芽。我流窜在论坛和聊天室里，扮成所有无知少女迷恋的明星偶像，然后在一群恐龙的不屑里落荒而逃。

我第一次觉得自己是骗子，是在网络游戏里第一次骗人之后。那是个简单的故事，那人和我交易时把东西扔到地上后毫无防范，于是我拿起他的东西时也拿回了我的。我在他的叫骂里断了线，那些残留在屏幕上的脏话对我而言如此苍白可笑。我给了自己个理由　谁叫这厮没教养——当然这理由根本站不住脚。但是，骗一个人需要理由么?

三

我登录游戏，映入眼里的是一个哗众取宠的开场画面。我注册人物的时候发现几乎所有明星的名字都被抢注了，所有带一丝文化色彩的名字一律闲着，看得出我正有幸和一群文盲在一起。我随手起了个名字，1989，又做了几道做过无数次的选择题，诸如男女战士魔法师之类，终于登进了这个花了我 26 块的游戏。

像过去一样，数字化生存开始了。LV 变高了，GOLD 后面的数字变多了，HP、MP、AC、DC · 一切数字都把我的通宵达旦和网费伪装得颇有意义。有时经过网吧看见那些双眼熬得通红与自己一样傻笑着的脸，我觉得这种幸福生活是真实的。

进到一个新游戏，就意味着一场新骗局的开始。跟一群没文化的人在一起玩游戏的好处是，他们有着一种被叫作"单纯"的愚蠢——这是看日本漫画和青春偶像剧培养出来的——他们的这种属性往往以被我骗得惨不忍睹终结。有时个别人妖会一直哀求我，打出大量夹着错别字的甜言蜜语，诸如哥哥是好人还给我东西吧之类。这种人的下场往往只有一个　被我骗第二次。

四

那个蠢货揣着那笔巨款买下了我从商店里买来的与神器形似的便宜货，我撒腿就跑。我身后那人正为自己以低于市价的价钱捡了个便宜兴奋不已，此时此刻我们对对方的看法想必相同　这个傻×!

我溜出好远，不一会频道里尽是愤怒的叫骂声。我高高兴兴的欣赏着，如同遭遇一场行为艺术。突然我看见有人在频道里叫卖一把神器，那人叫可爱妹妹。我不由蠢蠢欲动，马上喊给她一个天价。过一会她回话了，让我去找她。她的言辞傻气十足，充斥着"哦""呵"之类语气词。屏幕前的我淡淡一笑，骗的就是你。

我们在一个游戏场景里见面了，她一身极品装备，对于骗子而言确是尤物。我们交谈了几句，便开始交易。我用了最简单的骗术，金额里少打了一个 0。虽然这游戏通货膨胀，买东西动辙几百万，数额巨大不易发现，但我依然未敢奢望能一举得逞。我早已盘算好了托辞，一旦失败就换招，乃至真买——毕竟人力有时而穷，就算是中国电信也有为人民服务的时候。

但出乎我意料，她毫不犹豫按了交易确定。我呆了呆，赶忙脚底抹油。她也跑开了，我忍不住狂喜，在屏幕前哼起歌来。

五

几秒钟后，我发现她给我的是假货。

这是我第一次被人骗，损失不大，按价差来算我亏了点，但对我而言不过九牛一毛。

但我还是不爽——在一个人妖的算计下，我被狠狠的耍了一通。并因此得到了那种最为愚蠢的下场·偷鸡不成蚀把米。

第二天晚上我上线时，有人用私聊频道对我说了句话·"HI，你上当了。"是那个可爱妹妹。

我马上回了句 X 你 M 的。

过了一会她回我说·"别骂人啊，你不是也骗了我么?"结尾她打了个笑脸。

我这人吃软不吃硬。她的糖衣炮弹让我不好再骂人，便索性不理她。我跑到市集里开始行骗，昨天的损失怎么样也得补回来。

过了一会忽然有人大喊我是骗子，正是那个可爱妹妹。几个正要上勾的傻瓜落荒而逃，我知道今晚没戏了。网络游戏里的信誉何等脆弱，只要一个人造几句谣，泼几瓢脏水，就是 GM 来了也说不清。我一下子火了，这人妖居然得寸进尺，拆我的台她有好过?

我泡了杯茶，回来开始刷屏，当然是照人妖这个七寸狠打。毋庸置疑，这种恶斗除了我们两个最终名誉扫地——一个是骗子一个是人妖外，不会有其他结果。但为争一口气我还是义无反顾的一边喝茶一边浪费网费一边刷屏。

刷了一会，她传了个私聊来说："你觉得好玩么?"我没理她，趁着她发私聊，我比她多刷了两句。

"我又没诬赖你，你敢说你不是骗子——我是夸你啊，你不觉得骗子挺酷么。"她又传了句话来。

"我也没诬赖你，你敢说你不是人妖——我也是夸你，人妖也挺勇敢的。"

"我真不是人妖，人家是美女哦。"她传来一卷傻气十足的话，我刷屏累了，便停了下来。

"人家真是美女，你有邮箱么，我传个照片给你。"

"没有。"我怕她传个什么病毒过来，一口回绝。"今晚的事到这算完。以后你走你的阳关道，我过我的独木桥。"

"别这样啊，交个朋友不好么?"

我没理她。我对这种握手言欢不打不相识的结局毫无兴趣，印像里那都是流氓们干的。再说我也不用什么朋友，跟这些小孩交朋友累赘。

她突然传来一句话·"知道我为什么骗你刚才还坏你事么？你有没有想过，缘分有时是骗子遇上骗子的结果。"

六

她的话改自伏尔泰的一句名言。我发现自己看走了眼，显然她并不是一般那种没有文化就等人去骗的无知少女。她的傻里傻气看来都是装的——当然包括她的名字。

我对她一下子充满了好奇心，回了一句　"也可能是人妖遇上骗子的结果。"她也不以为忤，又回了句话，

网友留言[玩家沙龙]



BY 【舞天使】

如果我被骗，我会伤心失望。因为在骗子横行的网络游戏中，我已经只敢和朋友交易来往了。若还被骗的话……我认了（识人不清，活该被骗）呵~~~

其实不管被骗的是什么东西，用它来认清一个人，或者是吃一堑长一智，都算是值得的吧，反正也没什么实际的损失

BY 霍格沃茨男巫

如果可以真人 PK 的话，我就来真人 PK!

我玩网络游戏时间不短了，玩过的也不少，但是从来没有被骗过。因为我几乎从来不和别的玩家交易！

点卡我从来都是自己到软件店买。装备或者是宠物更是不屑一顾。我玩网络游戏就是要和大家在游戏中交流，不想为了装备、宠物·类的事情把自己累的半死。PK 更是不会。所以我不交易，不被骗！

BY snoopyqd

我会先将错就错，然后找他 IP 再然后黑他！最后，找到他所在的城市！扁他！（前提是在我被激怒的情况下！）

BY 乐盲

我觉得既然在单机游戏跟泥巴之间选择了泥巴，那么就要有被骗的准备

不过通常情况下都是我骗别人 ：P

BY 银色风刃

以诚待人，宽以待人，严于律己。这样也许不是什么好方法，但却是我玩游戏的方法

BY 午夜寒刀

决定不再相信任何人。

BY 神经

我觉得生气会有些，但没必要大动肝火！俗话说吃一堑长一智，买个教训值得！

而且网上被骗一般是找不到正主的~有也是少数。如果自己为一个根本不存在的人（没灵魂和人格），生一肚子气实在太亏了~

我们便有一句没一句的聊了起来。聊了一会儿她说见个面怎么样，我答应了，就相约到一个商店旁见面。我没敢大意，怕她摆的是鸿门宴，埋下人手就等着我上勾一顿毒打。我到的时候远远的观望了一下，发现她已经到了，还是那身令人眼红的装备。路边一群傻×问她卖不卖，各自开出恬不知耻的低价，她爽快的答应了。我知道，再过一会那些人十有八九会被骗得倾家荡产。

我走过去喊她。她见到我便没再理那些人，向我走过来。

"看你这身，够酷的。"她说。

我回了个私聊 "你的也不错，一看就是骗子。"

"同志嘛。看你出道也不算短了，骗到了多少?"

我检视了一下，便报了个数——这个数我相信普通人玩到游戏公司倒闭也挣不到，她听了没再说话。我猜想着她现在目瞪口呆的样子，颇为得意。网络游戏里的东西除了能够打架消磨时间浪费网费，最大的功用就是拿来炫耀。在美女名车豪宅巨款越来越遥远的时代，服务器里的神器金钱不失为老百姓虚荣心的一条出路。

她久久没有出声，我想着她是不是被我的豪阔吓得昏倒在了电脑前。过了一会她打出一句话来 "你现实里一定很穷。"

七

我一直在想，李嘉诚一定不会玩网络游戏，玩网络游戏的人也一定不会变成李嘉诚。事实上我在网吧里见到的大多是民工和烂仔，他们在2D和3D里，在数字和色彩里，在粗暴和狂野里进行着梦想的狂飙。

我在不用付网费的时候，也不会骗人。事实上我还是很老实的孩子，见到街道里的大爷大妈都要喊声您老好，时不时扫一下地，抓几个偷钱抢东西还有骗人的坏人。是的，我是个片儿警。

我的理想不是警察，但也不是骗子。我像所有中国人一样，希望变成大款、明星、高官。但是二十多年下来，我在网下是警察，在网上是骗子。

八

我这几天上线一直碰到可爱妹妹，我们接触的次数越来越多。我好几次直接了当的问她 "你是人妖吧，不然你怎么有这么多时间玩?"——我的印象里敢于通宵熬夜的人不是男的也是丑得没人要的那种女孩。她总是答我她是美女。我也没深究，因为这无关紧要，我和她绝没意思发展到那种老公老婆假凤虚凰令人恶心的地步。

我和她合作骗了几次，都是骗月卡。我做卖主，她做托儿。几次下来，我发现她的演技实在可以拿奥斯卡小金人。因此我们很少失手，大部分上勾的蠢货都乖乖的交钱买了一个早已被我用掉并卖过无数遍的月卡号。分赃时她总说她随便拿一点就行，于是我每次都毫不客气的按六四分了。

我们也一起去干过练级做任务之类琐事。在这些过程中我深深的感到远不如骗人愉快，于是我想到也许我深陷网络游戏之中迷恋的只不过是那种拿了不义之财撒腿就跑的感觉。我跟可爱妹妹一说，她显得很理解 "游戏和生活，每人都有自己的方式。"

我和她在一起的时间越来越长，渐渐有种依恋之感。每次上线我都会先发个私聊给她，她也如是。她介绍了几个朋友给我，个个都坐拥极品，在服务器里却籍籍无名，看样子并非善男信女。我有时和她开玩笑说 "你们不是黑社会吧。"她一本正经的回我 "我是杀手。"

九

半个月之后，我骗到了一把极品神器。这是我玩这游戏以来最大收获，着实令我欣喜若狂。但我犹豫的是要不要告诉可爱妹妹，因为我想她一定会吵着借去试试。虽然经过半个月厮混，但我还是没法完全相信这个闯进我世界的女子。

我给了她我的邮箱，她寄来过她的照片，样貌清秀。但我没当真，毕竟我也把明星照片打上自己名字贴出去过。但我的直觉告诉我她应该是个女子，虽然这毫不重要。

我还是把我骗到极品神器的事告诉了她。我打定主意，她要是敢提任何非份要求，立刻和她一刀两断。好在她只是淡淡说了句恭喜了，便没再说什么。我悬着的心放下了，接着又像沉进了一潭温婉的池水里。

我和她越来越多的在一起，无聊的时候，骗人的时候，游荡的时候，忧郁的时候。

我和她以及她的朋友们一起去骗过。他们花样真不少，扮起GM来像模像样。他们不知用什么法子注册了一个和GM名字相同的ID，配合上几个做托儿的精湛演技，纵横四海，手到拿来。得手之后这些人相当冷酷，不是把那些气势汹汹前来寻仇的受害者饱揍一顿，就是把骗来的ID劫掠一空后删掉。

我跟可爱妹妹说你们真够心狠手辣的，她打了几个笑脸 "我们做善事啊。我们删掉他ID让他们远离网络游戏，好好去生活啊。"

"那你们自己又玩?"

"我不下地狱，谁下地狱。"

后来我一直在思考她的话。虽然那只是巧言修饰，骗子始终只是把自己的快乐建立在别人的痛苦之上的角色。但从某种程度来说，她的话也不无道理。

十

我虽然每天都告诫自己，那个可爱妹妹离我遥不可及，甚至只是个男的。但我还是忍不住和她越走越近。虽然在呆板的2D画面里，我看不到她的一笑一颦，巧笑轻嗔，但她的体贴和善解人意还是融化了我心里某种坚硬的东西。

我骗得越来越多，金钱栏里的数字每天都向上窜，我也因此生活在逃亡中。我的身影总是和打杀声紧紧相连。那个被我骗走神器的人追我追得最凶，如同《还珠格格》等滥情肥皂剧一般，他发誓要追我到天涯海角。他的势力确实够大，同伙遍布服务器，我几乎一露脸就有人上来招呼我。

我实在不堪其扰，决定约他谈判，想个什么法子把这事了了。我和他约在晚上见面，可爱妹妹也和我一起去了。我打定主意不把神器还他，就给一笔钱了事。但我们一到发现周围尽是他的人，我们两个成了砧板上的鱼。

我硬着头皮把我决定赔的钱说给他，他坚决不干——这在我意料之中，我报的数虽大，但也还不到那神器价值的十分之一。

价钱在慢慢往上抬，已经到了我的底线。我传了个私聊给可爱妹妹，要是他再不同意，就扯呼或者下线。结果他的态度依然强硬，我看已再无余地，便暗暗准备给那傻×一下子就跑。

就在我要下手时，可爱妹妹突然走过来，给我的交易栏里填了笔钱。"再加一半，再高没得谈了。"

十一

那人最终还是没答应，于是谈判变成一场混战。可爱妹妹叫来了她的朋友，我们一打就是一个通宵。

最后两败俱伤，谁也没打赢。天亮的时候，众人纷纷散去。

她对我说 "好困啊，我要下去睡了。"

"好。"我说。

此时我正点着烟，静静的坐在电脑前。烟雾弥漫中，我想着她走到我身边把钱填进来的那一刻和她就要离开的这一刻。尽管我知道我这种久经人生考验的片儿警把这视为爱情有多么愚蠢，但我清楚，那被我抖落的纷纷扬扬的烟灰就是我被瓦解的支离破碎的防线。

"88，说不定我做梦会梦见你啊。"她传了个私聊给我。

"梦见我什么?"

"梦见你在骗我。"

第二天我忙了一整天都没上线。第三天我上线时她也在，见我上来就责问我昨天怎么没上。接着她拉我和她几个朋友去骗月卡，我才想起我的卡也快没了。

我跟着他们到了市集，开始叫买。我和其他几人扮成卖卡的低价倾销，可爱妹妹就逼着那些卖真卡的人非先给卡不可。看着她一身好装备，那些人再无怀疑，把一条条新鲜出炉的卡号打给了她。于是不一会儿，这里就充斥着上当受骗者的凄惨喊声。

众人跑到安全地带，都十分得意。"1989，你还有卡么，要没有我就帮你一块充了。"可爱妹妹对我说。我说了声好，便把账号和密码传给她。其实我挺不好意思的，因为我刚才其实没出什么力。

不一会儿她帮众人充完卡回来。大家都显得兴致高昂，纷纷嚷着再去做几单大案。我觉得有些疲倦，便告辞下去睡了。

十二

我一觉醒来，想起今天是假期，便打开电脑上线。我发现自己对这个游戏越来越积极，似乎里面多了点甜腻的温情。WIN98的开机画面终于逝去了，桌面，网络图标，双击，游戏的快捷方式，双击……每越过一道程序都在我心底激起一圈小小涟漪，我知道自己在向幸福靠岸。

登录画面出现在了屏幕上，我打下了账号和密码，回车。画面并没有像往常一样转到角色选择的画面，却显出一句提示：您的密码是错误的。

连续打了几遍，依然如此。我明白是什么回事了。

几天以后，我收到了一封邮件，里面的内容似曾相识 HI，你上当了。■ (文/安安)

其实一般骗子的骗术无非就那么几种，在任何网游中，你多少都会碰到过这样的人。他们可以用很简单粗陋的手法，就能骗得大量金钱或ID，尔后在一片骂声中下线走人。这样的经历多了，玩家自然可以一眼看穿骗子的真相，但是，为何依然让骗子屡屡得手呢？看来，我们应该检讨一下自己的粗心大意了。以下是我们在游戏中经常会遇到的惯用骗术，希望大家擦亮双眼，向所有骗子们大声地说NO!

倚天 防骗手册

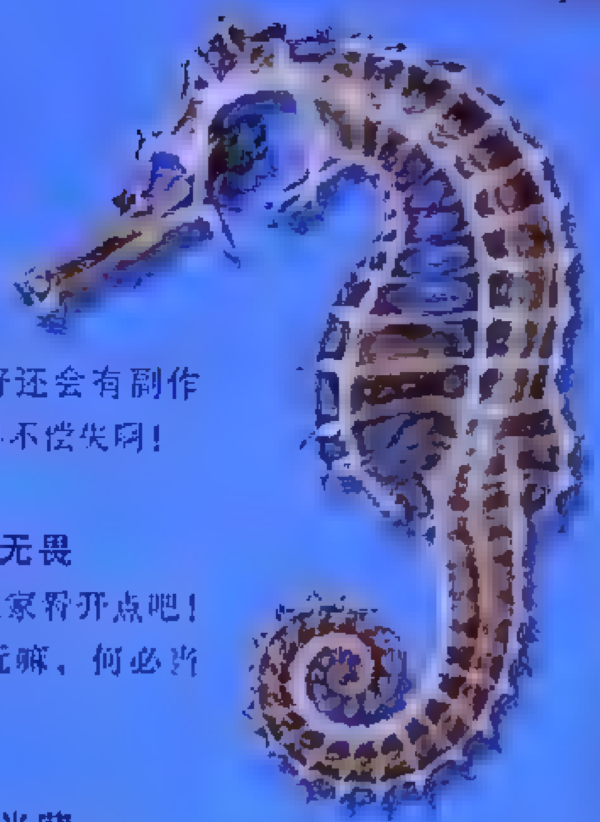
《倚天》上市已经有一段时间了，不少玩家经过无数个日夜的奋斗终于成为了小富翁、小富婆，可是就在这时骗子也悄悄的开始在奈潘大陆上蔓延，为了你不至于一夜之间变成……（呵呵），笔者特地编写了这则手册，其中汇集了我自己的经历，受骗者的痛苦回忆和一些玩家的经验，希望对各位有所帮助!

一、买"卡"受骗

倚天卡市价是28元，虽然不太贵，但对于一些玩家来说也是天文数字，所以能用倚天elk买卡当然很不错，然而骗子就是抓住了玩家这个心理，在"卡"上做起了文章!

厚颜无耻骗术1:

一骗子大叫 "卖卡70万，朋友可以先卡，要的密我"一玩家问 "我要卡，可以先卡吗？"答曰："不行，我以前从没卖过你，怎么能相信你?你先来某某复活点（或银行）面谈。"（这时没有经验的玩家可能就已经相信了对方） 跑过去问 "那你怎么才能先卖卡给我?"答 "这样把，由于



而且搞不好还会有副作用产生～得不偿失啊!

BY 水之无畏

哎！大家看开点吧！不就是个玩嘛，何必当真!

BY 服部半藏

呵呵，被骗还好，在龙族里，好东西有 [illegible] 找兄弟交易。一般不能复制的东西不可能被骗，贵重的东西交易了，如果有不好的后果，直接上新ID到系统公告那里去广播，让全世界都知道他是小人，这样这种人 [illegible] 生存了，直接一点，看到他上线就砍翻！没有其他的话讲了～当然前提是我的号没有因为他复制的东西被删～～

BY 虚拟娃娃

1 自忍倒霉

2 报复他们

3 不玩了

BY 杨影枫

我不玩战狠，他们想骗也骗不了!

BY 天下奇痒

我会很警觉，但是如果我的朋友被骗了，我会杀了他！我希望网络还是纯洁的！～

BY DarkKnight

我认为这很正常，就像现实生活中 [illegible] 同样存在骗与被骗的关系，这才是合理的!

BY 乐言

我觉得在网路上面完全可以看到一个人在现实生活中的品性，既然他愿意做那样没有人格的"人"，那就由他好了

BY 雨天的山

我玩网络游戏这么久被人骗也骗了 [illegible] 次！不过还好没遇到骗帐号的!

[illegible]

1、未经世事型。这种人极少交易，于是在交易中不知道该如何分辨真伪，表现为在交易洽谈时说诸如：我不知道 [illegible] 多少呢、我没换过之类表达新手思维的言论，（当然现在也有骗子装新手的 [illegible]）是被骗……

2、极端纯真型。这种人交易次数不少，心地过于善良，总之以君子之心度小人之 [illegible]

是第一次，你先给点押金吧。"（看起来合情合理，其实如果你给了你就已经受骗了。）问"好吧，你要多少？"答"给我20万吧。"玩家欣然给他20万。这时骗子说"我还是有点不放心，把你的装备给我点，我就告诉你。"（骗子得寸进尺）玩家因为已经给了20万，不想把20万泡汤，就把自己的戒指和刀给了骗子，这时骗子突然下线。玩家立刻意识到受骗，就叫来了兄弟姐妹等。（一般的骗子这时就跑了，但这个人却更厉害）骗子这时上线，众玩家冲上去猛砍，但骗子在安全区内（安全区指银行或复活点都属于安全区），没法，骗子又开始说了"你们为什么打我，我刚才掉线了。"玩家："哦！这样，对不起，你把卡告诉我吧！"骗子说"你居然不相信我，还砍我，我也不能相信你，除非你再给10万！"（恶人先告状）玩家说："不行，我不相信你！"骗子说"你们这么多人，我怎么敢，那我们到复活点外面去，如果我骗你，你们就杀了我，谁全家死绝的骗你！"（骗子都是厚颜无耻的，绝对会为了一点小利益而咒全家死绝的！）这时玩家想，他可以发这样的毒誓，应该是真的，然而当他把辛苦挣来的钱再次交给骗子时，骗子立刻下线了，这次可就不会再是断线了！

二、骗 ID

ID做为玩家的全部家当，自然很多骗子都想得到，而不少玩家没有密码保护，ID一旦被骗就一切都没有了，即使有密码保护，找回来的也多半被扒的一丝不挂，更有甚者会把你的ID直接删掉，那么

冒充GM：

一个没有名字的人密你说："恭喜你，你中了随机装备一套，请留下你的ID和密码！我是GM！"如果你为之心动，把ID和密码告诉他了，那么你一切就完了。注意：真正的GM不会向你要ID和密码！如果要，他会叫你把ID和密码发到指定的邮箱（并且这些邮箱是标注在官方主页上的）。你如果是真的想试试对方是不是骗子，可以给他个假ID和密码！一分钟后你M他，他肯定不在了。（盗号去了嘛！）

网站上做手脚：

有些骗子是网络高手，他们依据《倚天》官方网站的样子，做个一模一样的网站，然后在游戏中冒充GM，并叫你把ID发到所谓的官方网站，或者叫你到假官方网站去买比较便宜的卡，如果你相信了，自然就受骗了。注意《传奇》大陆官方网站地址http://www.metin.com.cn！！

三、骗物品和钱

在《倚天》中有很多特殊属性珍贵物品，既然是珍贵的物品，自然也就会有很多的人想拿到，但并不是每个人都可以得到很好的物品，因此玩家间进行交易获得也就成了理所当然的事情。

障眼法

当玩家在进行交易时会弹出一个特定的交易窗口，双方都可以把自己要交易的物品放到这个窗口自己一边的位置上，这样双方都可以看到对方的交易物品，看了之后，如果双方都满意，那么交易两方各按下自己一边的确认键后，交易就完成了。但虽然交易窗口是安全的，可骗子却更高明。你和他交易的是价格昂贵的戒指（如桃木）或物品，但交易完全后自己拿到手上的却是一个价格低很多的戒指（橡木戒指或者木戒指）或一模一样的普通物品，这是怎么回事了？骗子在和你交易时故意做出很急的样子，但当你点确定以后他就点取消，还问你"怎么了？"并且第二次和你交易，但这时他已趁机将贵重物品换成了普通的，如果你一疏忽没看见，那么自然就多花钱买废品了！

同样，如果是你卖东西，他就会表现出一副痴痴的样子，还问你东西有什么用，好象是个新人（其实他已经是老老人了，不然那儿会有那么多钱），当你卖他的东西是几百万是，他先给你看钱，表示他有钱并且有诚心，但是在交易时他故意少一个零，因为零比较多，你如果一眼花几百万的东西几十万就卖了，你说你亏不亏？

让全体玩家一起来打击骗子的嚣张气焰，还《倚天》一片纯净的天空！！■ （文/小奇）

《魔力宝贝》是一个很特别的游戏，它的特别不在于有多么的象"石器"，或是有多么的吸引人，它的特别在于它的职业设定，没有什么职业比修理和鉴定更受人欢迎，也再没有哪个职业比这两种的骗子更多……

《魔力宝贝》骗术面面观

以前的网游，骗术无非就那么几种，手段非常类似，容易辨认。而今在《魔力》中却不同，游戏设计了防具和武器损坏度的概念，使修理工的职业变成了万金油，很多专业修理匠都会在打卡1楼2楼，摆个漂亮的摊位来招揽生意。不过，骗子们则完全不需要这么做。

最简单的骗术，就是趁真正的修理工不在时，冒名顶替进来，事成之后溜之大吉，或是在街上随便挂牌，低价修理武器防具，利用玩家图便宜的心理行骗；有的骗子甚至会说自己什么都能修，武器防具样样行。但是请记住，修理是很消耗魔力的，技能等级越高消耗魔力也越多，所以真正的修理工都会很注意提高自己的魔力上限，16、7级却只会修1-4级武器装备的，有80%是骗子，反之如果人物等级1-2级，称号见习修理工，却说自己能修1-4级，那有99%是个骗子。

不过，因为骗子多了，众人防范意识增强，骗子们的老伎俩都不起作用，于是新的花样出台了。例如，在一个信誉和名气都很高的修理工摆摊时，骗子们就会开一个和这



个修理工外形一样，名字酷似的新人进入游戏，然后细心的调整自己的位置，和正牌修理工重合。当有其他玩家来修理物品的时候，骗子会先于正牌的修理工点击玩家进行交易，然后拿上物品后悄无声息的登出，或者继续等待下一个目标。而被骗的玩家很可能以为是正牌修理工赖帐，进而产生矛盾。这时候，骗子就乐呵呵的站在旁边看戏了。

对于这种骗术，很多玩家都会先拿一两件东西去让修理工修理，等到确信对方不是骗子后，再把自己所有的东西拿出来。而较高级的骗子，正好抓住这样的心态。在交易初期，他们会用物美价廉来吸引玩家。他们的耐心好得出奇，会一直等到玩家充分信任他们，一次拿来大批的装备修理时，才露出骗子真正的嘴脸，拿起东西直接登出。对于这种骗子，玩家们是防不胜防。

在物品鉴定的时候，也会出现使用同样招数的骗子，对于这种相同的骗术，就不赘叙了。另外，鉴定比修理的骗还恶劣，如果鉴定到珍贵的卡片，那你就要祈祷他们这天的心情很好，否则还你张普通的卡片，你也根本就不会察觉到。所以说，真正的鉴定师都是值得尊敬的心灵高尚的人哦。

对于出现在《魔力》里的这些骗子，没能力的家伙一般都会被识破，但是若遇到真正有能力修理或鉴定，而且存心要拿你东西的人，那就只好自认倒霉了。识破假修理工的方法主要是观察，先从称号、招牌标明和他的职业级别入手，若是与他本人的话有出入的，那就有可能是骗子。

当然，网络游戏中的骗术不会只是这些。相对于《魔力》玩家练级时遇到的PK骗术，上面的骗术也只是儿戏。

在网络游戏中，组队练级是最通常的练级方式，很少有人作"独行侠"的。于是，骗子们就利用组队时队长的权力进行欺骗。笔者在用朋友的账号玩《魔力》时，就亲身经历了一次PK骗局。笔者开的是6级的鉴定师，在狮子座里四处溜达，被一个同样是6级的人拉去组队。网络游戏中，骗子们不仅骗武器，骗防具，骗宠物，骗人PK，甚至有诈骗玩家账号，直接侵害玩家经济利益的。

在《魔力》中，有些骗子会装作和玩家很投机的样子，帮玩家免费修东西，带玩家练级……总之，帮玩家做高等级的人带新手时所能做的一切。这时的玩家自然会满心欢喜的认为自己遇上了好人。在骗子认为适当的时候，他就会提出要玩家的账号，并美其名曰帮玩家练级。如果玩家认为骗子说的是真的，把自己的账号交给骗子，那等下次再登陆游戏的时候，就会发现系统提示：密码错误。

这些都是比较高级的骗子，还有的骗子纯粹是靠耍无赖来骗取别人的宠物和钱。这样的骗子往往是先打着问你借个宠物的旗号，等你问他要的时候，他就会问你要钱，如果不给钱，那宠物肯定是没了。不过这种骗子一般只挑选等级较低的玩家作为目标。毕竟，要是把高等级的玩家惹怒了，被PK的肯定是他。

对于以上几种在《魔力》里出现的骗术，在其他网络游戏中也屡见不鲜。只是由于《魔力》对维修和鉴定这两种职业技能的设置，使得《魔力》中骗子比其他的网络游戏中更好当。尤其在加上网络游戏最头疼的衍生物——外挂，《魔力》的世界里要当不被骗的人实在是不容易！

快要停笔的时候，在奇幻类网络游戏的代表作《万王之王》里，笔者发现，长老这个职业的技能里赫然写着骗术。不知道以职业和技能设置的独特来吸引玩家的《魔力》会不会在未来也加入这样的职业设置。如果会，那《魔力》的世界里的骗子是否会重新定义？

但是，作为玩家的我们，只能希望有一个清净的网络世界，让我们自由的游戏，这就足够了。■

（文/紫炎）

脑，交易时老是先给东西后收钱或先给卡后拿货之类（骗子最喜欢这种人）比如某人常常和我说其被骗，然后我都已经不忍心再骂了……

3、普通型，交易时会比较小心，尽量不让自己上当，但是遇到新型骗术也是一样吃亏上当，现在龙族里被骗的最多的就是卡，因为惯例是先卡后货，所以基本上没办法防止，只有不换或者找我熟识的人换，别和我说找熟人，熟人就是朋友，我不和朋友换东西，只要！

4、谨小慎微型，这类人交易的时候往往叫的惊天动地，两边都叫上N个高等级高声望的证明人，有一点风吹草动立马不干，这属于极度难骗的类型，一般的骗子看见了多半是找个借口就不干的，但是遇到无法分辨的东西诸如复制修改什么的也就没咒念了……

另外说到贪心这个问题……我个人觉得想要交易的人未必就是贪心的人；因为每个人都有自己做不到或是得不到但又需要的东西，比如加属性点的装备什么的，为了那么一两点去熬几天升一级毕竟不如交易来的快，而且自己手上有不需要的东西为什么不去换成自己能用的东西呢？所以谈不上什么贪不贪心！过于便宜的东西背后往往有不正常的因素存在，多想想就知道什么应该什么不应该了，不小心倒是真的！

至于骗子也有初中高几种区别，初级就是拿过了时的骗术广撒网希望多捕鱼的，对诸种骗术多多了解也就不容易被骗到；中级也就是了解最新骗术并加以推陈出新的人，这种人比较难防范，比如我以前看见过一个骗子，说要换东西，叫了半天之后突然大骂自己被骗了，骂半小时后继续要换说有急用，于是有心地替他看着上前交易，该人说为防止被骗让他先给东西，于是几分钟之后换了个人开骂了……这是有头脑的骗子，不过骗起来可能要慢点，但往往出手不落空，而高级骗子……当然就是研究骗术不断充实改善自己的人啦，这种人比较少，不过往往是领导骗术新潮流，是骗子的发源地，能遇到也就开眼了。

要想防范骗子除了小心之外还要多多了解现行各种骗术及其表现，比如交易过程中换人啊，在交易窗口中调换东西啊，以次充好以旧换新啊，而且在不能放心的交易中最好找个中间人，让对方找个和自己比较熟的人来，再有也就是尽量少交易啦……唉！

至于被骗了嘛……[illegible]己吧！呵呵！生气是必然的！向广大人民群众告发这个骗子的行径吧！然后就忘掉他！睡个好觉！呵呵！

JoyCard
网络游戏



魔力宝贝

魔力宝贝1.50版免费升级

齐心协力，玩透魔力宝贝

2002年网络游戏的重头戏—魔力宝贝！

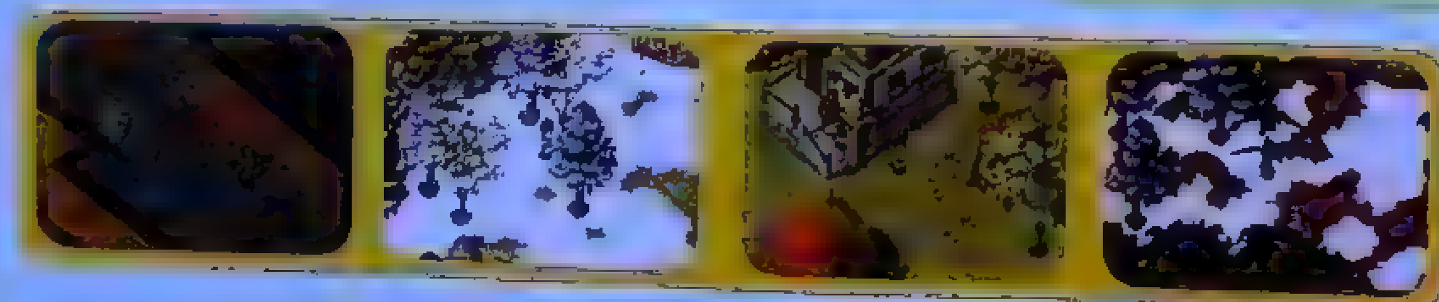
在虚拟的网络世界中寻找自己的知心伙伴，一起结伴通过神兽的严酷考验。OK？**在《魔力宝贝》，你的理想完全可以实现！**在全新的《魔力宝贝》1.50升级版中，你是人人羡慕的王宫剑士、熟练矿工或者是资深的医生・・・，你可以拥有一张新的、更加详细的地图，指引你和你的死党相约杰诺瓦村赏雪，一起经历新的冒险，你甚至还可以拥有一只超酷超帅的大地翼龙做你新的宠物…寻找你的网络死党，创造你的激情世界，上网玩《魔力宝贝》吧，还在等什么？

玩家有喜！

喜一：新浪、天府热线魔力宝贝服务器现已开通，热烈欢迎众玩家前来新星系发展哦！

喜二：魔力宝贝1.50大改版，法兰人民一定要知道！玩家们渴盼已久的1.50版本将有新称号、新职业、新地图、新宠物等绝对让你睡不着觉的新鲜玩法，请大家密切关注最新的魔力宝贝1.50升级版！





特别推荐 网星欢乐卡：30元/450点

公司网址：www.joypark.com.cn

客户服务电话：(010)82685111

ENIX CORPORATION

网星艾尼克斯网络科技(北京)有限公司总代理

北京晶合时代软件技术有限公司 晶合软件销售运销组织 总经销

免费升级 魔力宝贝1.50版隆重推出

魔力宝贝客户端好评发售

零售价：28元

客服热线：（010）82657906

奥美电子（武汉）有限公司

武汉：（027）85764933

北京：（010）82657907

上海：（021）63521979

（中文版）

勇士之王 WARRIOR KINGS



游戏急速

与《勇士之王》同步上市

一款注定在其上市之后引起巨大市场冲击的真正的3D RTS游戏。

—PC GAMEPLAY

一款真正意义的即时战略游戏—简单的操作、直观的界面、深入人心的、彻底的3D画面。

—PC ZONE

凡购买奥美电子正版产品每月均有机会获得以下奖品：



首届中韩 **武林争霸赛**

千年

极乐洞

上乘武功

梦幻神器

武林霸业谈笑中

不胜千年一场醉

将于六月隆重举行

授权 ACTOZ SOFT 代理发行 亚联游戏 总经销 晶合

www.1000y.com.c

北京北极冰科技发展有限公司
欢迎访问：www.asiagame.com

地址：北京市朝阳区北四环东路高原街二号北京文博大厦10层
邮编：100029
电话：010-84628118
传真：010-84625378

红月

即将进行新一轮 **改版**

更多特性

更眩的画面

更良好的游戏环境

热烈庆祝中韩对抗赛圆满成功！



授权 JC Entertainment 代理发行 亚联游戏 总经销 晶合

www.redmooncn.com

北京北极冰科技发展有限公司
欢迎访问：www.asiagame.com

地址：北京市朝阳区北四环东路高原街二号北京文博大厦10层
邮编：100029
电话：010-84628118
传真：010-84625378

热卖中/49元
体育动作类型

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

欧洲冠军杯

01-02

玩欧洲冠军杯，得冠军球衣，详情请见www.thor com.cn

装甲精英 坦克狙击手

亲自驾驶“虎”式坦克，体验皇牌
坦克狙击手的惊险刺激
与战友密切协作，完成一个个
艰难的任务，为自己赢得一枚皇家勋章

PANZER ELITE

劲爆登场，热卖中/48元

韩国年度即时战略大作，风靡韩国各大网吧
三国故事背景，独特武将设定
精致优美的图象，华丽而不失战斗乐趣

韩国的星际争霸，韩国的三国演义

星际三国

Three Kingdoms II

不仅仅是《魔兽III》才有培养武将的设定，
让我们培养自己的赵云、诸葛亮吧！

贸易帝国

劲爆登场/48元
经营策略类型

热卖中/69元4CD
ARPG类型

碧雪情天

简体中文版

熟悉的操作方式，轻松简单上手
全新智能跟随系统，多种组队配合方式，
充分体现团队互动协作功效
采用欧式写实风格，画面风格优美而富
有历史文化气息
开放式的任务系统，情节发展随意控制

北京世纪雷神科技发展有限公司
地址：北京市海淀区中关村南大街12号农科院151信箱 邮编：100081 电话：010-62142685 E-mail support@thor.com.cn

2002 FIFA 世界杯

获得2002 FIFA世界杯™唯一授权的视频游戏

与中国队携手共进！

- 自豪地带领中国队去风光秀丽的韩国和日本参加称为世界第一运动的竞赛——FIFA世界杯
- 期待世界最佳球员们的杰出表现
- 全新的高空传球，集杂耍、欺骗性的处理球及动画，让您确实投入到足球运动中去
- 改进的球员外观，新颖逼真的动画，真实的世界杯赛场以及更多从世界最佳大竞赛舞台上所捕获的电影效果







现已上市

模拟人生 我在休假

中文版，资料盘

敬请期待

全球行动(GLOBAL OPERATIONS)
FPS又一大作，让您充分感受战斗的激烈

全球行动

邮编：100027
电话：010-84100888
传真：010-84108882
网站：www.ea.com.cn

全球行动

GLOBAL OPERATIONS



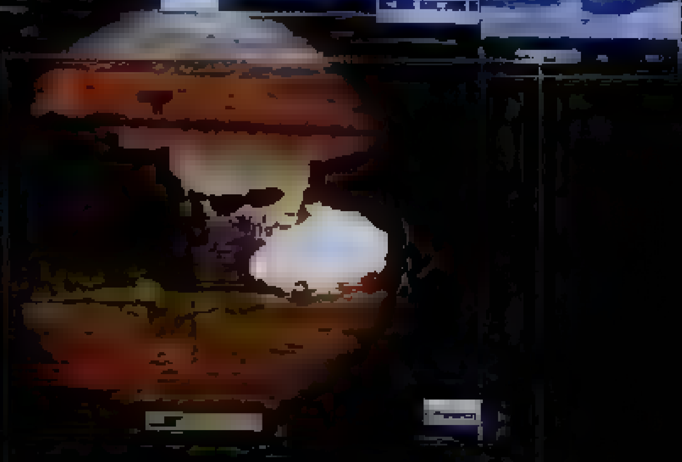
文/Gauge

全球行动(Global Operations，下文简称 GO)由著名的 Barking Dog Studios(即《家园 灾难》的开发小组)出品，志在取代现下最火、最流行、被大家谈论得最多的《反恐精英》(Counter-Strike，下文简称 CS)。笔者抢在第一时间尝试了这款号称 CS 杀手的游戏，下面将感受拿出来供大家参考一下。

首先第一个感觉就是新的 LithTech 2.5 3D 引擎的与众不同。游戏采用 32 位纹理深度使图像效果达到了一个更好的高度。TRIPLE BUFFERING(三维缓冲)打开时，允许计算机使用额外的缓冲支持以获得更流畅的图像效果。游戏中的模型如同真实环境一样，角色的动作表现相当的细腻 中毒时，人物的视觉不仅会变得模糊而且视线会慢慢减弱，被打倒后等待医疗兵(medic)来营救时，从角色身上弹孔处喷涌出来的鲜血一点点地浸湿地面，并随即开始慢慢地扩散，而角色还在地上不住挣扎；子弹在击中墙或窗户后不只是简单地留下弹孔，木头会裂开，石头会在爆炸中化为碎片和尘埃，同时你也有可能被弹回的子弹擦伤，另一个真实的细节在于，同伴带的枪和装备，全都能在同伴身上看到，比如他掏出了手枪，那么 AK47 就明显地被他背在了背上，不像有的游戏，看起来身上什么也没带，可是能突然变出一支 SPAS15 来。这些效果对于一部射击游戏来说也许并不是玩家最关心的，但无疑是大大增强了游戏的拟真程度和可观赏性。另外 GO 中的角色贴图比起 CS 中来说是大有进步，可在场景的刻画上还是略显生硬，这可能还是 3D 动作游戏的硬伤吧。



现在的大制作在声音上都是舍得下本钱的，GO 自然也不例外，这些可以在游戏的细节上一一体现 当你的角色在雪地中前进时，会有合着节拍的类似踏雪的沙沙声，在极地，一走出室外就有逼真的狂风呼啸的声效，当手榴弹或者闪光弹在你周围爆炸的时候，声音会变得压抑并难以辨别，而枪战时的效果是最明显的，可以清晰地听出各种枪械特有的声音，交相辉映别有特色，使你完全忘了你带的是耳机。



在 GO 中提供给玩家更多的选择，一共 32 种枪械，7 个兵种，可以最大限度地发挥各个玩家的特长。它与 CS 的最大不同就是角色真正地实现了分化，对各兵种自身特色的深刻理解是队伍获胜的关键。游戏将枪械划分为了主要武器、次要武器及手枪三类，同时在枪的威力均衡上也很是下了一番功夫，避免了像 CS 中除了 AWP、M4 和 DE 之外，就没枪可用的尴尬。GO 按照兵种的不同还设定了一些限制，不同兵种不能购买其他兵种的最高级武器及特殊装备。这就是说在 GO 中各兵种的之间是相互配合的关系，不能相互取代(这是与 CS 的最大不同)，玩家们要同心协力才能取得胜利。就像 Heavy Gunner(机枪手)和 Demolitions Expert(工兵)主要是吸引火力，他们都可以有主要武器和次要武器，可以穿加厚防弹衣；Sniper(狙击手)是掩护时必不可少的，但却只能穿薄型或中型防弹衣，Reconnaissance(侦察兵)有很多的辅助功能，比如远距离狙击，辨别敌友等，Commando(突击队员)也可有主要武器和次要武器，是中距离的火力点，可以保护正在狙击的 Sniper 和 Reconnaissance，至于 Medic(医疗兵)嘛，当然救死扶伤是大家对他的最大要求了，Intelligence Officer(信息官)是一个我们从来没有接触到的角色，他主要的作用不是在战场上厮杀，而是调度各兵力的配合，当然这一切都是建立在 GO 特有的支持 IP 语音技术之上——随时随地和自己的队员通过语音进行交流，这真是玩家最大的幸福呀！

当然，枪多了，兵种多了，各种附属设备也相应多了。GO 中的枪械配置模式比 CS 中的复杂一些，你可以自己升级枪械的某些功能，如增加瞄准器、换更大倍数的瞄准器或加双弹夹(这样换子弹的速度会加快)，还有武器设定，单发、三连发、连发等按[X]键确定，也是需要注意的细节。对于那些习惯在 CS 进行狙击的高手来说，GO 另一种玩起来的关键不同就是在使用任何一种狙击镜进行观测的时候，有两种选择：要么是保持狙击镜的观测状态，但是会移动很慢，这和 CS 差不多，要么是选择在静止时启用狙击镜，移动时让视

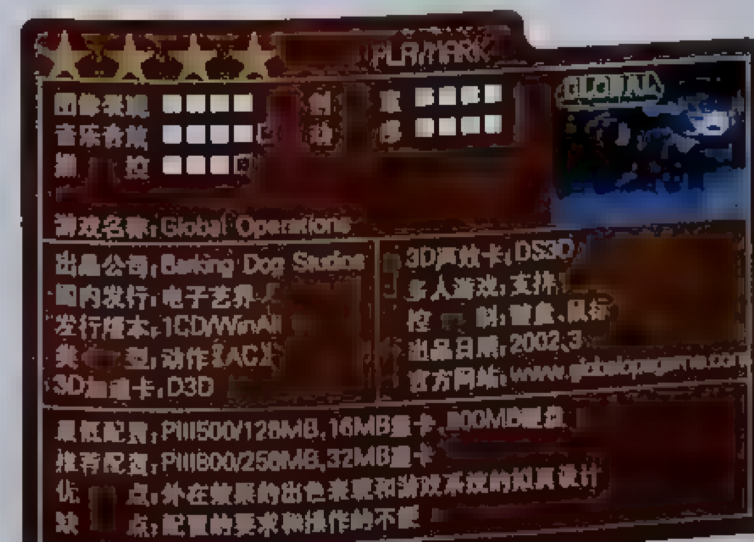


角回到普通状态，这样的机动性很好，两者可用[Caps Lock]键进行切换。同时，GO 中准星设计是采用枪口升高和准星扩散两种形式同时来表现后坐力，模拟实战中的射击变化，在主要武器上的表现格外突出，给玩家在幻想和真实中找到一个平衡点。GO 比 CS 更真实的一点还体现在负重的效果上，Heavy Gunner 带上主要武器后一般跑不过 Sniper 和轻装的 Reconnaissance，就算换到匕首，速度稍微有点提升，但也没有很明显的变化，这点再次体现了游戏所追求的真实。

在 GO 中，另一个感觉是地图很大，背景都是从现实中取材，比例和难易程度对双方都很公平。由于每一关卡都有自己独特的背景，彼此毫不关联的任务，如营救人质、占领研究室、抢夺重要物品等，所有的人物造型、服饰都会有很大的改变，再加上刻意的设计，地图有的是夜间，有的是大雾弥漫，远距离辨别敌友很困难。也正是这样才显出 GO 中配备的红外瞄准镜、夜视仪、热成像仪等装备物有所值了，而 Reconnaissance 身上的 GPS 也可以帮助清楚地分辨出战友的位置和敌人的方位。当然，也有土方法，用枪瞄准战友时，在屏幕下面的生命值上会以绿色显示这个战友的相关信息，而瞄准敌人，就没有(除了很近时)。

在 GO 中采用了类似《荣誉勋章》和《重返德军总部》里的小组参战模式，在不同时间死亡的队友会按照一定的时间间隔重生，以援军的方式一起出来。同时游戏的每个回合都相应地加长了(15-20min)。

当然事物总是具有两面性的，有优点必然相应就有缺点。GO 做得很真实，可正是由于这种真实也给游戏带来了几个缺点 一是不能自动换弹夹。这就意味着，当打光弹夹后退时，还要手动换弹夹！否则当你举起枪来，瞄准对方，扣动扳机，也只能听见几声清脆的扳机响，然后被刚转过身来的敌人一枪爆头！二是不能购买补充弹夹，子弹打光了就得扔掉，再好的枪也是这样，不像 CS 中所有的枪只有两种型号的子弹，可以单独买弹夹。



最后一个值得注意的就是 GO 的单机任务版，本来作为一个主要定位是网络对战的游戏来说，没有太多的必要设计这样一个单机版，但这又的确是练手的好地方。通过这样一个训练，一来玩家可以熟悉各个地图以及不同的任务，二来也可以和具有相当 AI 的机器人试着对战来提高自己的实力，熟悉小组参战模式的特点，理解相互配合的重要性，因为敌人每次出来都会以小组为单位相互配合，如果没有战友的支持，很难相信可以轻松制服他们。

现在来评论 GO 什么时候能够取代 CS 还为时尚早，虽然它沿袭了 CS 的多人对战模式，而且在其之上又有了更多的创新，但是这毕竟是以提高机器配置和升高入门标准作为代价的，能否为广大的游戏玩家所接受，也是个未知数，加上由于 CS 的走红，模仿 CS 的游戏屡屡面世，作品之间的竞争也将更加激烈。在此我们只希望 GO 能有一个好的成绩，而 Barking Dog Studios 也将再接再厉，做出更多更好的游戏！■



絕地武士 II

Star Wars Jedi Knight II Jedi Outcast

部《星球大战》的成功，让卢卡斯成为了享誉世界的著名导演，而卢卡斯也凭借着自己与《星球大战》的特殊联系，不断地将《星球大战》的故事延伸扩展，于是在电影、电视、小说之外，我们又从电脑屏幕上迎来了《星球大战》的故事。

作为对同名电影的补充和延伸，《星球大战》系列游戏尽管有着巨大的品牌号召力，但实际的游戏效果大部分却不甚令人满意，因此除了极为铁杆的《星球大战》迷外，面对每年上市的数部"星战"题材游戏，大部分国内玩家并没感觉到太多的兴奋。情况终于在1995年发生了改变，利用自创的3D模型系统，《黑暗原力》（Dark Forces）以其独具特色的游戏风格与当时市场上的最为流行的《毁灭战士》系列游戏区分开来，这也是唯一一款没有被玩家简单冠之以"DOOM TOO"的第一人称射击游戏，1997年，卢卡斯发行了《绝地武士：黑暗原力 II》（Jedi Knight-Dark Forces II），由于采用了已经开始成熟的3D游戏引擎，加上"星战"故事中最具卖点的绝地武士为扮演主角，游戏的过程中玩家可以自由选择加入光明或黑暗阵营，游戏一上市就获得了广泛的欢迎，光剑独特的战斗形式成为了当时那个枪炮横扫一切的FPS游戏市场上最受瞩目的一道亮色。时间的推移中，我们迎来了2002年，卢卡斯终于推出了《绝地武士 II》（Jedi Outcast-Jedi Knight II，下文简称《绝地武士 II》）。相比同期市场上好评如潮的其它FPS游戏，《绝地武士 II》究竟会带给我们何种新的体验呢？带着好奇，我走入了《绝地武士 II》的世界。

老掉牙的剧情和年轻的"雷神"心

在《绝地武士 II》中，玩家所扮演的依然是前作中的主角Kyle Katarn。紧接前作的剧情，在Kyle Katarn击败Jerec及暗黑绝地武士，保存了神圣的武士圣地和报了父仇之后，由于过分担心自己的原力会堕入黑暗一方，成为黑暗势力的工具，Kyle Katarn几乎失去了对原力的信仰和对自己的信心，他将光剑交给了天行者路克保管，并打算从此不再使用原力。但事情的发展往往不以个人的意志为转移，就在Kyle Katarn重回平民生活不久，另一股黑暗势力出现了，他们的目标就是要控制原力。黑暗势力的出现影响到了银河系的和平。不得已的情况下，Kyle Katarn再度拿起光剑，为光明而战。看起来《绝地武士 II》仍然是在星球大战宏大背景下一段老套的小插曲，幸好玩家并不会过分重视FPS游戏中的情节内涵。

相比剧情上的老套，《绝地武士 II》所采用的《雷神之锤 III：团队竞技场》加强版引擎则充满了年轻的活力，尽管随着挑战者的增多，id Software已经不再是FPS游戏界独一无二的霸者，但谁也无法否认其Q3引擎的强大功能。近期大获成功的《重返德军总部》、《荣誉勋章：联合袭击》采用的便是Q3引擎，但相比前两者在画面上的精细美观，《绝地武士 II》初给人的印象却不是很好。笔者第一次用一台PIII-500，GF2MX进入游戏时，整个游戏画面给人昏暗粗糙的感觉，而主角Kyle Katarn的脸也象被人打扁了一样，异常难看，风景效果也做的很差。幸好及时意识到这是因为低档电脑并不能充分表现细节。更换电脑之后，打开全部画面细节，整个画面之美观让人震惊，而原先在前一台电脑上所无法观察到的玻璃破碎等效果也在硬件提高后获得了极为真实的表现。从整体画面上看，由于本身题材的限制，《绝地武士 II》不可能出现那种极为奢华的游戏场景去充分展现游戏引擎的强大。

害死人不偿命的关卡设计和光明的绝地

尽管是一个老套的英雄救世界故事，但游戏制作公司Raven Software仍然安排了大量的关卡来辅助游戏剧情的完整。因此玩家将在云城、绝地学院、沙搭、私掠之星等地不停地奔波战斗，完成一个个任务去推动游戏的发展。但非常不幸的是，或许出于加大游戏难度的考虑，因此游戏关卡中的任务并不象时下流行的FPS游戏那般，只要拿着大枪一路冲杀过去，或者是备有完善的任务提示器。整个《绝地武士 II》安排了许多隐藏点谜题，而你往往找不到任何的提示和指点，因此被卡在某处2-3天，无法继续剧情发展也是完全正常的事。除了本身关卡任务偏难之外，游戏中的陷井设计也在前作的基础上大大加强了。玩家在行进的过程中随时要注意四周情况，记住一失足成千古恨。而更可怕的是，连电梯这类普通的运输工具也变成了杀人陷井，已经忘记了有多少次，因为下电梯晚了，被电梯夹死在通道里……如果你之前习惯了在FPS游戏里大摇大摆，横冲直撞，那么在《绝地武士 II》里千万要改一改，否则你会发现害死你最多的不是敌人，而是各种各样不经意间的失误。

"绝地武士"中曾经因为可以根据玩家自己的选择，加入光明或黑暗的阵营，而让喜欢在游戏中扮演另类的玩家大呼过瘾。只可惜一切好景不长，不知出于何种考虑，这种自由的阵营选择在本作中被取消了，现在玩家只能作为一名光明的绝地武士去与黑暗战斗。虽然避免了成为一个极恶份子，但却也使游戏自由的乐趣失去了许多。虽然不能再成为黑暗武士了，但在游戏中玩家依然可以通过自己的行动，对NPC人物形成不同的互动影响。如果玩家是一个暴力份子，见人就杀，不分善恶，或者随意牺牲NPC的生命，那么随着游戏的发展，会发现以后NPC见到你都会躲得远远地，甚至不给你任何情报和帮助。如果玩家是一个爱惜生命的绝地武士，则会得到NPC的一些额外帮助。和NPC的好感判定一样，游戏中的敌人也因为AI的强化有了自己的思维，如果玩家能够在战斗中优先解决掉敌人的首领，则会对敌人普通士兵的心灵产生震动，他们会因为群龙无首而逃离战场，相反则会群起而攻之，让玩家陷入车轮战的苦海。



光剑、原力与我同在

虽然FPS游戏早已成泛滥之势，但"绝地武士"系列能够获得玩家的垂青就在于它所独有的光剑和原力设定。《绝地武士 II》中这种设定得到了更进一步的加强，为了在竞争激烈的FPS游戏市场上杀出一条血路，本作中光剑成为了游戏通关真正的主体。玩家如果一味地使用枪炮等武器会发现在对付某些敌人时异常困难，拿起光剑战斗才是绝地武士真正的光荣。由于在声音、画面效果上进行了特殊强化，因此当光剑拿在手中时感觉真的是和影片里一模一样，当玩家的光剑处于防御不动状态时，敌人如果发射激光武器，会出现激光被光剑打回的精彩镜头。中国武术近年来倍受欧美人的喜爱，因此《绝地武士 II》中玩家拿的光剑不再只能一劈一挡，熟练运用自己的鼠标和键盘，玩家将会发现绝地武士竟然也可以施展出格斗游戏一般的华丽招数，杀伤效果自然也是大不相同。

《星战》故事中，原力是一种与中国武侠内力相同的神奇力量，利用这种力量，绝地武士就可以施展出超人的战斗力，或让敌人静止，或可以跳得更高更远，或是能够从黑暗绝地武士身上吸取原力补充自身能量。这其中最爽快的莫过于原力锁喉，施展后可以直接把敌人的脖子折断，当玩家的此项原力技巧等级提高后，除了前面的动作外，还可以把敌人从地上提起随着你的鼠标移动，这时猛地把鼠标往墙壁上一拖，就会看见敌人飞了出去，一头撞在墙上。

今天的FPS游戏，除了本身的游戏性之外，是否拥有良好的多人连线设计也是成功的要点，《绝地武士 II》提供了死亡模式、仅限光剑的死亡模式和团队夺旗模式等多种多人连线游戏方式，配上前面所说的光剑与原力系统，相信大家玩过之后会有异常的惊喜。

作为卢卡斯公司在FPS游戏领域推出的第三款游戏，《绝地武士 II》除了《星球大战》系列的名气之外，更值得关注的是光剑与原力系统在多人连线中的精彩体验，相信这些才是这个游戏值得关注和游戏的唯一。■

（文 / 善良的大灰狼）





凯恩的遗产系列

血兆2 BLOOD OMEN 2

时间足以冲淡一切，当"凯恩的遗产系列"的第四集《血兆2》（The Legacy of Kain Series:Blood Omen 2，后文简称BO2）降临人间的时候，玩家们可能会感到些许陌生。因为BO2的前作已经要追溯到1996年了。如今，游戏的制作和发行商都已经改变了。随着《灵魂使者2》的推出，更被人熟悉的是那位浑身朽烂的吸血鬼武士Raziel。然而本集讲述的却恰恰是被Raziel穷追不舍的大魔头Kain的故事，为整个系列拉开了序幕。作为这个宏大系列里当仁不让的主角，Kain注定要回来书写下一段历史。

故事仍然发生在荒凉的Nosgoth大陆。这时《血兆》的故事结束已经有400年，而离Raziel被Kain抛向深渊（《灵魂使者》一代的故事）尚有100年的光阴。被Sarafan Lord打败的Kain正在一个贫民窟中沉睡。当他从梦魇中醒来的时候，发现自己的处境是如此



的糟糕：他不但失去了记忆，甚至连赖以生存的各种超人能力也消失无踪。当他终于在吸血鬼Umah的帮助下找回自我的时候，复仇是他唯一的选择。在故事中，他要在其他吸血鬼的帮助下，到Sarafan去寻找自己的仇敌。

相信在你的传统观念中，这样一个"坏人"做主角的游戏总显得有些另类，而当你进入游戏之后，这份另类的感觉将表现得更为强烈。在游戏中，Kain是一个标准的吸血鬼，而敌人的鲜血对他来说则是意义非常，为了补充不断消失的体力，他必须从敌人身上获取力量。这也正是整个游戏系统的独特之处。BO2另一个独特的设计还在于融合了许多类型游戏的要素。



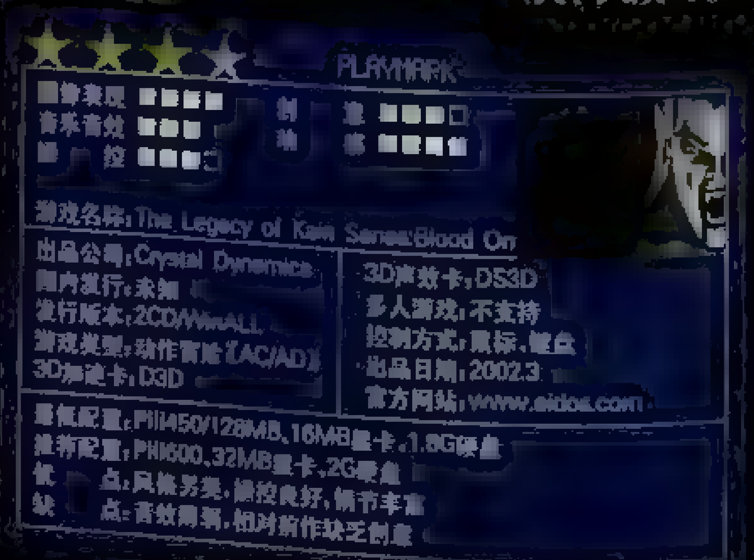
你可以认为这是一款RPG。当你在从敌人身上获取体力的同时，你也将得到一定的经验值，并借此不断地提升等级。动作游戏的特性在BO2中同样表现得淋漓尽致，在遭遇敌人的时候你要像格斗游戏一样跟敌人单挑。但就笔者个人感觉，它更是一个冒险游戏，因为无论是《血兆》，还是《灵魂使者》都不乏曲折动人的情节。总的来说，游戏将这些要素成功地融合在了一起。掉血的设计自不待说，在格斗中，虽然能用到的键位很少，但是对你在时机把握以及反应速度上的考验仍然十分到位。敌人虽然很难缠，但是掌握他们的规律以后就不难对付了。任何类型的对手都有弱点，而他们的弱点是什么，就要考验你的智慧了。这一点在与BOSS的战斗中尤为突出。游戏中有些小的谜题，一般都是限制在很小的区域里，简单地推拉开关，适当运用各种超能力就可以破解。当然有些设计还是很有趣的，比如你可以用"MIST"的能力隐身，从而顺利通过一些卫兵把守的大门；或者使用"CHARM"控制平民，让他们替你打开必须的关卡。分开来说，多要素的结合给玩家带来了更多的新鲜感，丝毫没有四不像的感觉，这一点是十分可贵的。

回想在去年底刚刚发布的《灵魂使者2》，自然会有人比较着来看。事实上，虽然同出自"晶体动力（Crystal Dynamics）"小组，但《血兆》却一直由另一班人马开发，这一点在许多方面可以看到。相较而言，《血兆》的引擎有些区别，视角不同，其3D场景也没有《灵魂使者》那样精细，虽然宏大却没有后者那样的厚重与沧桑感。某些细节上处理的不好，比如人物的走动显得很生硬，一些细节动作也有待改良。同时，游戏的优化好像有些问题，有时在某些简单的场景里也会停滞。游戏的音乐一般，音效也没有过人之处，有些地方甚至没有音效。而《灵魂使者2》的音效却是去年Gamespot评选的最佳之一。只能庆幸游戏进程的流畅性多少弥补了这些方面的缺陷。

在比较中，两个作品也有其本质上的相似之处。从升级系统、战斗方式，到你可以随意拾取敌人的武器（武器是会磨损的），都是共通的。但是更为深刻的是，两个作品都依托着一个带有深邃内涵的故事，纯粹的战斗仅仅是游戏的表面。在《灵魂使者》中，Raziel一直在为自己的命运抗争着，在一代中他为了复仇而追逐Kain，而在二代里，他似乎已经离自己的目标很近了，可是最终，伴随着游戏中充满宿命感的乐曲，他走进了另一个可怕的轮回。命运似乎又一次嘲弄了他，他感叹"历史拒绝自相矛盾"。同时故事看起来也并没有结束。你可以谴责游戏制作者的续集战略，却没有理由指责这个故事的精彩。那么对于Kain呢？他的故事有什么样的亮点？相信你深入到这个故事里，各自会有不同的体会吧。至少Kain不是天生的恶魔，人的贪婪和欲望或许比恶魔还要可怕。

《血兆2》有不少瑕疵，比如它的CG比较粗糙，在nVIDIA的显卡上播出还不流畅，但是这些并不妨碍它成为一个精彩的冒险游戏，相信它会给你一些不同的感受——特别是在这个冒险游戏饥荒的季节。■

（文/大漠奇侠）





大作批評

第二期

"大作批评"的精神是：一、**能够有幸被批评的一定是"大作"级别的游戏；二、不提最好的优点，只讲最糟的缺点。**

即使不是什么"资深玩家"的朋友们也能看出，这次选出来的三款游戏，从横向上比较，绝非同一重量级的作品。但是，从纵向上看，它们又分别代表了我们中国玩家熟悉的三个RPG派系：欧美系、大陆系和台湾系的现有制作水准，可以说是各自领域内的大作。

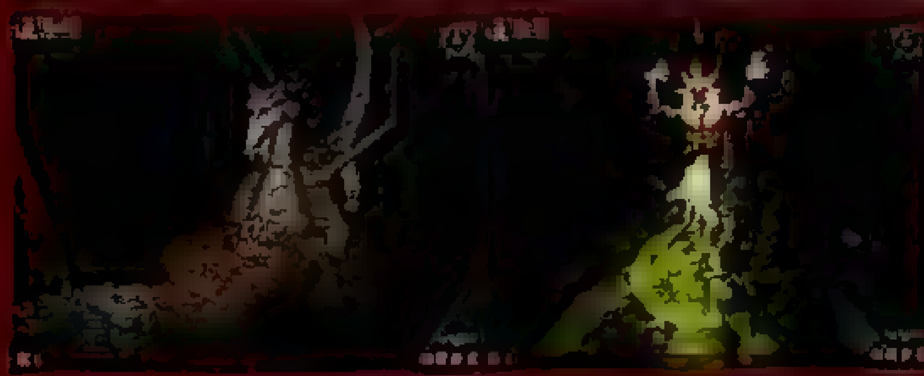
我们甚至"丧心病狂"的拿本年度最光辉夺目的RPG——《地牢围攻》（Dungeon Siege）"开刀"了。这是一款足以和"暗黑破坏神"抗衡的年度大作，但是，再耀眼的光芒不能完全掩盖它的瑕疵。指出巨人身后的影子，这正是《大作批评》所要做的。



一段游戏片头动画能从某一角度反映该游戏的品质，这款游戏在这方面比较欠缺，虽然不能指望所有的游戏动画都象《魔兽争霸Ⅲ》的片般令人惊艳，但是如此粗糙的片头与这款大作的地位实在很不相称。

这种细节上的欠缺也能从游戏过程中发现，人物造型的清晰度较差，某些装备变化无法明显分辨。道具被破坏、敌人被杀死的动态画面过于简单，尸体和碎片也很简陋，相比《暗黑破坏神》差距很大。

操作性比较差，虽然具有自由缩放、旋转视角的设定，但一旦将视角拉近后，角色的控制就有点困难了，因为视野不够开阔。对于第三人称游戏，一般习惯用方向键控制角色移动，偏偏这个游戏只能靠鼠标点击来实现移动，因此时不时会习惯性地把前进后退和仰视角调整的操作搞混——尤其是在你同时还玩着《魔法门IX》的情况下。不过总觉得游戏的视野有些问题，怎么调整都不太舒服。



游戏地图采用的是窗口式的小地图，尽管可以直接在小地图上控制角色行动，但还是不如《暗黑破坏神》的透明地图直观。



为避开当今早已泛滥的武侠题材，《碧雪情天》仿效《轩辕剑》系列，将古代神话和武侠结合。但是，在剧情的演绎、脚本的策划上都与前者有一定的距离。剧本固然有别于一般的武侠故事，却仍然逃避不了落入俗套的命运。

人物的性格刻画丰富，但立意不新，缺乏深度。游戏主角楚天舒一开始便是什么将门之后，有一颗古道热肠之心，要拯救万民；女主角寒冰雪为天神藏日与人类美姬所生，最终无法摆脱命运的捉弄；配角水月妖姬为了爱刑天愿意牺牲了一切……这种种的人物性格特点早被其它武侠RPG用过不少，《碧雪情天》的再次重复无疑是个不明智的选择。

画面一直是国产游戏的一大弱项，《碧雪情天》在这方面没有什么大的突破。游戏采用了写实的画风，画面显得有些简单，虽然乏善可陈，倒也中规中矩。

人物设定方面，不论是游戏中的人物，还是原稿设定图，都不能达到迎合玩家口味的效果。有朋友曾经对我说我："那个主角画得太丑，游戏不玩也罢。"虽然有些偏激，不过也代表了不少玩家的意见。另外，敌人数量过多，很大程度地切断游戏故事的连贯性，致使玩家厌烦。这些不足之处虽然并不致命，但却反映出现今国产游戏的一个通病：不够成熟。

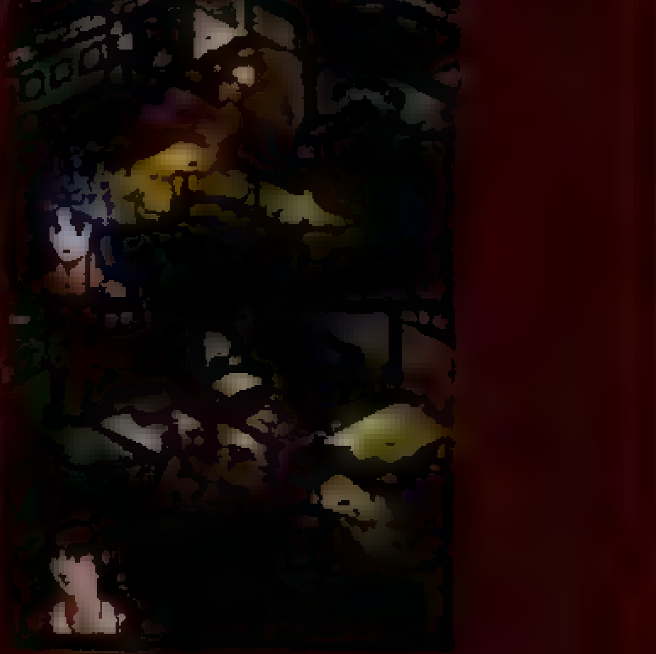


游戏的容量是一大"缺"点，最小安装也要1.5G的样子，完全安装更是需要3.3G，虽说现在玩家电脑的"住房条件"越来越改善了，可是也不能这么浪费吧？使用了这么巨大容量的载体，游戏的剧情却很短，从博望坡到火烧赤壁前就结束了，看来以后出续集还能出个N CD。

假3D场景、2D手绘人物视觉效果不错，但是人物的动作生硬不够流畅，有很生硬的分割线，这里就是技术还不够成熟的表现。玩家想要在大地图上行走是很吃力的，因为鼠标还没有走得快。战斗场面是全3D的，视角切换令人晕眩，而且对硬件配置的要求过高。

游戏过程太费时间，动画过程无法跳过，到了游戏后期完全就成为了一种负担。由于采用了传统的踩地雷遇敌方式，战斗的频率很高，更拖延了游戏时间。

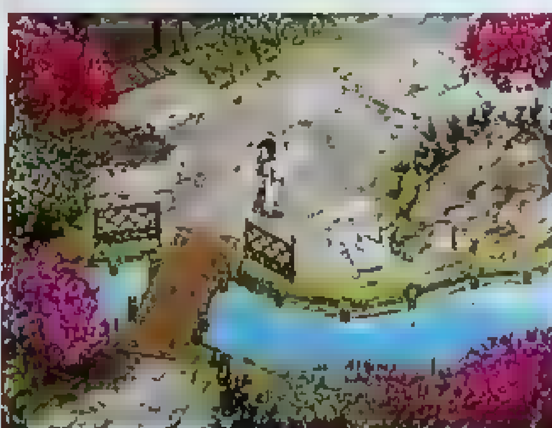
音乐比较单薄，虽说听起来也很悦耳，但整体缺乏一个底蕴，令人感到惋惜。操作性存在问题很严重，特别是与人对话处理得不好，非要走得很近才行，实在是极不方便。最气愤的就是很民族的三国文化又被小日本给糟蹋了，郁闷——不过这个主要的罪名还是该加在漫画上，嘿嘿。■ （文/HAPIII）



新绝代双骄叁

看到这个题目——《新绝代双骄Ⅲ》? 熟悉宇峻这个著名游戏系列的玩家心里可能不免要犯起嘀咕来 二代不是已经将原著情节完整的结束了吗? 那三代从何而来? 呵呵，莫急，让我们来看看《新绝代双骄Ⅲ》里到底有些什么吧

话说当年江小鱼、花无缺识破了邀月、怜星二十年来苦心所设的毒计，兄弟相认，身世大白，从此隐居于山林之间，过着与世无争的生活。殊不知，此时另一股仇恨所燃起的火正悄悄逼近 半年一次的兄弟聚会结束后，无缺因为惦记家中的妻儿，匆匆赶回家中，岂料，迎接他的竟然是



因为二代已将原著故事作了了结，所以宇峻这次尝试自创了新的剧本，替古龙大师将《绝代双骄》"进行到底"。但主角将不再是小鱼无缺兄弟，而变成了他们的下一代——小鱼的少爷江瑕和无缺的公子江云。所以大家将会见到一个和以前完全不同的，真正的"新"绝代双骄。





除了两位主角外，冒险中还会有 10 多位队员可以加入。而且领队不再是第一主角的专利，你可以随意更换领队的角色。根据领队的不同，队伍将有不同的特殊能力 寻找隐藏秘宝、击破石头、游泳、御剑飞行、和动物讲话等，必需活用这些技巧才能顺利解决难题。例如江瑕继承了父亲的圆滑灵活，凭着天生的犀利口才，可以将看不顺眼的人骗得晕头转向。而江云则和他的父亲一样，从小便习得一身精湛剑法，在遇到断层或是谷地时，能凌空御剑而过，到达别人不能到达的地方。合理培养运用角色的各项技能，解决所碰到的谜题机关，将是一件极其有趣的事情。

对"宇峻牌"RPG 熟悉的玩家想必都觉得它们的战斗系统过于相似，长期没有创新。从目前资料来看，《新绝代双骄Ⅲ》的战斗系统有些许进步——至少横向的战斗视角改变成为斜 45°视角。

许多玩家对二代的多重感情结局还记忆犹新，在三代中小鱼儿、花无缺两对父子将一齐上阵，完成主角的交替。在二代中，两位父亲最后情归何处，和谁共组家庭，对后代的人际关系有着重大影响。所以，如果你还保留有原来不同结局的存档，那么《新绝代双骄Ⅲ》也将有更多的惊喜与乐趣在等着你。■

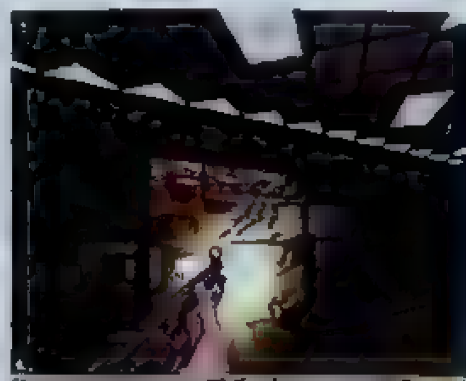
（文 / 毛毛虫）



DIE HARD NAKATOMI PLAZA 虎胆龙威之广场惊魂

美国动作明星布鲁斯·威利主演的《虎胆龙威》系列对于我们来说应该是不会陌生的，除了在电影领域光芒四射之外，也曾经两度登陆 PC 平台以游戏的形式延续其新的生命。其实说起来电影改编游戏的最大动机，无非是为了利用原作的光环效应。最新一集的《虎胆龙威之广场惊魂》(Die Hard Nakatomi Plaza，后文简称 NP) 便由此诞生了 ··

游戏这次采取的是《虎胆龙威》系列影片第一部中的故事情节，时间回到 1988 年 12 月 24 日，位于洛杉矶的 Nakatomi 大厦 39 层，整座大厦的员工都在进行圣诞夜的庆祝活动。然而在美丽的夜色之中，不幸发生了，武装到牙齿的恐怖分子渗透了进来，他们杀掉了守卫，并用防火门封锁了大厦所有的出口，切断了大楼与外部的所有联系，他们的最终目的是为了得到大厦保险库中的 6 亿美金。恐怖分子经过专业的训练，配备有强大的武器。在因为没有得到保险库密码而杀害了大厦的总经理之后，大楼中所有的员工便成为恐怖分子手中的人质。而你，John McClane，自己心爱的妻子就在这群人质之中，作为一名来自纽约的出色警探，你也是唯一在大厦中逃过恐怖分子视线的人，游戏从这里揭开序幕

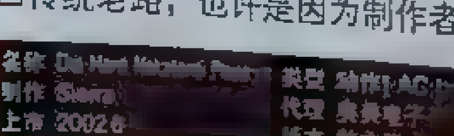


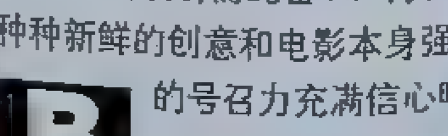
游戏采取近年流行的第一人称射击类型，但又不同于 QUAKE 和 CS 系列，Sierra 依然选择了传统的 FPS 路子，笔者猜想可能是因为《虎胆龙威》系列影片中丰富的情节和浓重的个人英雄主义思想的原因吧。而据制作商所言，游戏背景尝试重现许多在电影《虎胆龙威》(Die Hard) 中出现过的场景或地点，但游戏也并不可能完全忠于电影，企化人员希望自己设计的游戏在吸引电影爱好者们的同时也能吸引那些不知道电影或对电影印象不深的玩家。另外相对于如今越来越炫目的显卡渲染能力，NP 使用的是 LithTech 3D" 引擎技术来表现全 3D 的背景及人物角色。游戏在美工这方面并没有特别惊艳的神来之笔，也没有过多的夸张，不过绝对耐看，特别是细节的处理相当的到位，据悉玩家甚至可以使用火药来爆破建筑物。

游戏任务从解决恐怖份子到惊心动魄的拆卸炸弹等等不一而足，配合电影中 Nakatomi 大厦的层数，四十余个充满挑战性的任务串起了 NP 的游戏空间。主角 McClane 配备有一支 MP5 submachine gun 及 9mm semi-automatic 作为基本武器，另外玩家还可以使用许多特殊道具，例如打火机，你可以用它来照亮一些黑暗的地方，警察徽章在游戏中也是一种非常重要的道具，因为你要在人质面前展示它以便证明你不是恐怖分子。另外一些小道具如剪铁线的刀，可用来拆卸炸弹等等。在游戏中唯一治疗的方法就是找到一些有急救站的特别楼层。如果你从一场枪战中身受重伤，你必须回到那些地方治疗。

令人意外的是游戏中竟加入了"士气值"的影响。简单来说，如果玩家轻松消灭了敌人，或是顺利逃避了对方的攻击，那么"士气"值便会上升，达到一定程度后，恐怖分子会变得犹豫，通常他们会选择避免与你正面冲突。当然，相反的情况下，你就将体验到恐怖分子的强大了。另外，"持久力"的引入也是是影响游戏的另一个重要设定，所有的运动都会导致持久力的降低，从而影响到你的敏捷度，因此你需要在适当时候休息一下，同时在移动中注意节约体力。

众所周知，当今射击游戏都在向网络化方向发展，而此番 NP 再次走回传统老路，也许是因为制作者对自己种种新鲜的创意和电影本身强大的号召力充满信心吧。■（文 / 慕容小四）





古墓丽影：暗黑天使 LARA CROFT TOMB RAIDER the angel of darkness

2002 年 3 月 20 日，一个平凡的日子。然而对于世界上无数的"古墓迷"而言却不啻是神圣的一天。这一天，千百万的目光聚集在英国伦敦和美国旧金山，有两场《古墓丽影》新作的发布会在此时举行。Eidos Interactive 和 Core Design 一起揭开了笼罩在劳拉身上以及无数玩家心头的帷幕，宣告《古墓丽影：暗黑天使》(Tomb Raider: The Angel of Darkness，即通常所说的 TR6) 的到来。时间总是充满讽刺意味，当有人在期盼一个传奇的逝去时，劳拉小姐却悄悄回到了游戏工业的中心。

挫折与反思

并不像外界猜测的那样，Core 真的要结束劳拉的冒险，直到某一天回心转意再让她死而复生。事实上，在 1999 年，Core 的首脑们已经在思考劳拉的未来。当时《古墓丽影 III》遭受了评论的抨击，尽管它仍然人气旺盛，但是现有引擎的弊端已经开始显现出来。出于长远的打算，一个全新的古墓计划诞生了。这个计划一直秘密进行，直到《古墓丽影·最终启示录》的发布，人们才从那个意味深长的结尾中体会到些许变革的味道。

为什么要劳拉"死去"? 古墓系列的主要负责人、Core Design 的运营主管 Adrian E. Smith 后来解释道："重要的是要结束我们所熟知的那个《古墓丽影》……这就是为什么我们非要把劳拉封锁在埃及金字塔里的原因。我们已不再需要从以往的《古墓丽影》身上去继承什么。在新的游戏中，一开始劳拉就站在古墓的外面了。"

劳拉的"死"仅仅是个符号般的象征，但却不是当时的人们所能体会到的。悲伤的情绪沿绵到 2000 年夏季，在《古墓丽影：历代记》发布的同时，终于传出了古墓新作的官方消息。Core 当初希望在 2001 年春天发布它，从而和同名电影交相辉映。然而这个工程代号为"Tomb Raider: The Next Generation (古墓丽影：次世代)"的作品远比想象中来的艰巨，发售日屡次延迟，一直推迟到 2002 年年末。虽说现在不跳票就称不上大作，但也反映了制作者不为商业利益所动，认真负责的态度。当终于万事俱备时，Core 适时揭开了这个众所瞩目的魔盒。

光明与黑暗

劳拉的确死里逃生了，重新回到阳光底下。她开始重新思考自己的生活，她变得更加沉默而坚毅，变得不够宽容，探墓生涯已经成了一段遥远的记忆。而新的生活也开始了对她的考验：一个来自受业恩师 Werner Von Croy 绝望的电话导引她来到巴黎。一个险恶的委托人 Eckhardt 要求 Von Croy 去追寻五幅 14 世纪油画艺术珍品的其中之一——Obscura。在巴黎她才发现自己身处险境，Von Croy 已经成了一桩恐怖谋杀的牺牲品，而罪名全部指向劳拉。别无选择，被诬陷的她只能逃走。现在整个世界都与她为敌。她没有任何武器，只能秘密行动，而避免被捕。

TR6 是选在《最终启示录》结束后一段时间开始的，并不是紧随其后。但在 TR6 中你也将有机会弥补这段在劳拉生命中少掉的时间。巴黎以及它的地下墓穴只是劳拉最初的舞台，随着故事的深入，劳拉还会拜访卢浮宫以及捷克的首都布拉格。她开始卷入黑社会交易、奇异的谋杀、炼金术以及一段历经百年的背叛和复仇组成的血泪史。注意，以上这些部分也只是崭新劳拉故事的序幕，Core 喜欢把他们正在设计的故事称作一本"书"，而 TR6 正是这本书四个章节的其中之一。随着故事的深入，劳拉的冒险会像一部系列剧一样慢慢展开，成为一个巨大的故事网络，最终揭示一个隐密的主题。

值得注意的是，Core 一直在强调游戏的黑暗色彩。在目前所见的几个游戏画面里，充斥着雨和黑夜，还有些不知名的敌人，一切都像劳拉的心情一样扑朔迷离。而在这些视觉感应背后，隐藏着制作者想要表达的某些深刻主题。新的古墓不会是情节薄弱的动作秀，劳拉将有一些艰难的道德上的选择要做，那已不再是简单的好与坏。Core 更希望表达一个有血有肉的灵魂，正象"暗黑天使"这个名字一样，黑暗将渗透在劳拉的躯体和灵魂中，整个游戏的过程就象在寻找生命的含义。

创新与继承

对于新的劳拉而言，供她挥洒的世界也开始改变了。Core 将新游戏定位成"冒险"、"解谜"和"策略"。在新的系列里隐密行动的成分增加了，这看起来有些象《合金装备》，但是 Core 保证它更像一个传统的猴岛类冒险游戏：不要被抓住，找出线索，到达一些地方，会见某些人物，选择若干条线路中的一条到达目的地。

游戏也引入了 RPG 元素，特别是在第一个部分。劳拉能与 NPC 交谈，不同的人将告诉她不同的事情，玩家如何进行游戏将影响其他角色如何对待劳拉，这意味着每个人所操纵的劳拉都将不尽相同。你可以尝试不同的路线来获得奖赏。奖赏可能是稍微提高劳拉的力量或速度，这样就可以在一道门关上之前穿过它，从而接触到更多的情节。不过想直接完成游戏的人也能够轻松通关，但是可能你只到达了 60% 的区域。另一个使人感兴趣的地方是，劳拉很可能可以在游戏当中进行交易。例如她可以将捡到的漫画书拿到当铺里换钱，从而添置装备。

而无疑的是，劳拉仍然身手矫健。在游戏中她会有更多的动作，甚至有夸张的消息说将会有 150 种。但是这些动作原则上仍然具有早先系列的影子，当她下到博物馆的深处洞窟巧妙的拨动开关和解决谜题时，还都是传统的古墓风格。在一段演示动画中，你可以看到劳拉在熔岩流之上的柱子间轻灵地跳跃。相信这些对过去的延续，将会让熟悉以往游戏的人很快上手，而不会叫人觉得是在尝试一个前所未闻的作品。

相比游戏内涵的改变，或许游戏在图像技术上的进步更叫人眼睛一亮。新的劳拉将由 5000 个多边形组成，这将是 PS 时代那位女士的 10 倍。但设计者强调说，5000 并不是技术的上限，只是这样的劳拉看起来恰到好处而已。游戏里的人物栩栩如生，你甚至可以看到一个肚子在不停晃动的大胖子。而游戏中还将应用新的动态光源技术，同时动画设计师做了适当的尝试，使劳拉在讲话时的口型显得更为真切自然。

在场景的设计中，由于原则上劳拉可以到达任何地方，从而给设计者提高了难度，但是他们成功地解决了这些问题。当劳拉爬上一栋 10 层高的建筑，她会看到巴黎在远方消失了——这些眼前的景色全是真实的。设计者在你从不会到达的超过 10 条街、1 英里远的地方建立起了真实的风景物体。而一个全新的环境开发工具为创建如此巨大的场景提供了可能。为了表现一个真实的巴黎，Core 派了一个小组去巴黎研究设计，因此你可以期待在游戏中欣赏到逼真的法国风情。

新的古墓支持 GF3，而且我们几乎可以肯定地说，游戏将会全面支持 GF4。也许只有真正看到这些景色的时候，才能体会到什么是震撼。



孤寂与伙伴

是的，你也许在抱怨为什么以往的劳拉总是只身冒险。如今《古墓丽影》有了第二个可操纵的人物，那是位留着山羊胡子的、温和而坚毅的冒险家——柯蒂斯·特伦特（Kurtis Trent）。柯蒂斯出于自己的动机也在追寻五幅油画。他是一个古老家族的最后子孙，这个家族负责监禁那个叫 Eckhardt 的恐怖的炼金术士，但是被他最终逃脱了。而现在 Eckhardt 的追随者们正在试图复兴一个远古的种族，据说那是人类和天使的不洁结合所产生的异形后代。

于是，在布拉格的部分就是给柯蒂斯预备的。在这里有大量的战斗，柯蒂斯会和劳拉联合进行游戏，但是两者的特色和侧重点是不同的。柯蒂斯以力量见长，四肢发达。他也具有很多能力，但显著的特点是一柄他自称为"飞盘"的可投掷的刀，更多的时候他是一个开路先锋。Core 还没有正式发布柯蒂斯的形象，不过重要的是，没有迹象表明他对劳拉有什么感情投资。对于这个著名的女性来说，也许注定只会拥有朋友，而不会拥有爱情。

地狱或天堂？

不是危言耸听，自从《历代记》以来，游戏业已经有了新的变化。当古墓的"书"重新被翻开的时候，劳拉已经不能从过去继承更多的东西，但愿劳拉的新生能够让古墓系列重生，而不是再次淹没在不负责任的诽谤中。Core Design 也在 TR6 发布的同时更换了新的标志，表明了他们十足的信心。新的古墓系列将只有 PC 和 PS2 两个版本，并没有传言中的 XBOX 版。在以后四年的每个感恩节，劳拉都会如约到来，而 Core 也宣布将打破常规，用两个小组交替开发，保证每个作品都有足够的制作周期。

"每个人灵魂的最深处都沉睡着恶魔的影子。"

这是劳拉的老师 Von Croy 的话，也许就是游戏期望探讨的主题。这话是在那个绝望的电话里讲的么？我们还不得而知。我们只有期待还有些遥远的 11 月份，在巴黎冰冷的雨夜里，和劳拉再相会……■ （文/大漠奇侠）

制作 Core Design
上市 2002.11
类型 动作冒险 AC/AG
代理 Eidos Interactive
版本 英文版

龍狼伝 破凰之路
The Legend of Dragon's Son

第一章 龙之军师

公元 207 年，曹操"挟天子以令诸侯"，南征新野刘备。正当刘备军与曹操军大战之时，天空突降飞龙，并带来两个惊魂未定的少年。

由于陷入曹军重围之中，天地志狼被迫与莲花联手对付曹军。获胜之后，曹军再度展开围攻，单福为救志狼，以身挡下曹兵的攻击，遭受重创。志狼与莲花再度联手击败三名曹军。此时张飞、关羽、赵云纷纷赶到，曹军闻风而逃。莫名其妙来到三国时代的志狼只得跟着回到刘备军的营地。关羽进入营帐禀告刘备，并命士兵安排志狼、真澄二人至营帐休息。

没过多久，刘备召见二人。志狼来到单福营帐后，见到刘备。刘备先请志狼来到单福所在的床前。单福伤势不轻，他自忖大限将届，执意要志狼答应代他出任刘备的军师，还给志狼讲解"一字长蛇阵卷"。

A1 营帐内士兵言称在林里巡逻时，不慎遗失了家书，很想再看一遍父亲的亲笔信函。

A2 营门右下方的士兵说，枪兵李宝唐曾驻扎之地是先前一位地主的后园，地主留下了一些财宝，据说就藏在旗杆附近，李宝唐也常在此附近转来转去，但这家伙有口吃毛病，说话不清不楚的……

A3 位于军粮库营帐右边的校尉唐文亮，正急着找副手朱发楠。

回到主帅帐内，志狼仔细观看地图和单福布置的各岗哨位置，知道单福早料到曹仁会偷袭，设好陷阱，待曹仁攻来时，即予火攻。刘备闻言甚喜，即命关张赵等人前去各哨位预备。志狼向刘备建议，请关羽偷袭樊城，自己便亲自往安林放置些易燃物，以备火攻。为防止意外，刘备命莲花保护志狼，并嘱咐可找孙乾索领需用之物（莲花加入）。两人走出主帅营账正好遇上赵云（赵云加入）。

B1 主帅寝帐内有文官进行提问："中国古代的书写材料……纸是什么时候出现的？"答案是"西汉末年"（智力 +2）。

B2 经由主帅寝帐到帐外，守卫即是李宝唐，闻听他一路背诵"右下三、左下六、左上六"口诀，这必定与先前听过的旗杆财宝有关。

B3 校场上的文官提问："曹操字孟德……是由于哪一位家族成员的缘故？"答案是"曹操的祖父曹腾"（得 300 钱）。

B4 回到营地入口的栅栏前，由右边的旗杆前方位置，依序往右下走三步（每走时一步都会听到触动机括的响声），再往左下走三步，最后往左上走三步，即可发现在旗杆前面出现一个神秘的宝箱，这就是李宝唐所说的财宝了（才这点钱啊……）。

三人在单福营地的军械库内找到[illegible]只有三桶油，数量[illegible]要到营中找找尚缺[illegible]三个油桶）。

[illegible]从营中一个士兵口中得知[illegible]四周即有他遗忘了的一桶鱼油[illegible]对面一名磨刀的士兵后方找到油桶。之后，军粮库后方的士兵告知营帐前有一油桶。士兵所指的对面，需依他谈话结束后的姿态所面对的方向为据，油桶就在营帐后方看不到的位置。

火攻共需要六桶油，现在已累积有五桶，可以往安林出发了。将五个油桶分别放到柴堆上，在安林在树底下发现朱发楠，索性让他加入。打开位于道路中间树底下的宝箱，会出现一名顽强的敌军，取胜之后赵云得到竹简。另一头树下，有名押运官说运输军需的车子车轮坏了，故而逗留在此动弹不得。莲花打算回营帮他找一个替代品，要他在此耐心等候。

在林中遇见张飞，他特在此护送志狼一程（张飞加入）。回到休息营帐前，将竹简交予帐前的士兵，岂料这并非他所遗失的家书（得 150 钱）。再将朱发楠带往唐文亮跟前归队（得长剑）。在阿虎附近的堆放后勤物资处[illegible]取得了车轮，带给等候的士[illegible]谢了一桶油。回头在士兵[illegible]树林中（人被树木遮住看不到的）发现游走商人白英伯，可以向他购买杂货。找到最后一处干柴堆，可放置一个油桶。

曹仁果然中了火计，刘备甚感欣喜。志狼猜测关羽此刻应已取下樊城。曹仁军被张飞和赵云先后迎头痛击，一路败退。莲花要为大哥单福报仇，取曹仁首级，说完即独自跑进了安林（莲花离队）。

志狼无法坐视莲花陷入险境，决定追上去。孙乾推测曹仁残兵应沿河南行，于是往南追赶（孙乾加入）。两人赶到安林湖畔，莲花正独自与曹仁对峙，志狼与莲花联手对付曹仁（莲花加入）。注意，曹仁的"八门金锁阵"和"空明"绝技杀伤力极强。曹仁战败后垂死挣扎，猛地一枪刺来，志狼情急之下以身上所戴的"龙之项链"抵挡，瞬间出现惊异耀眼的光芒……此时赵云及时出现，曹仁逃走。

第二章 天命之[illegible]

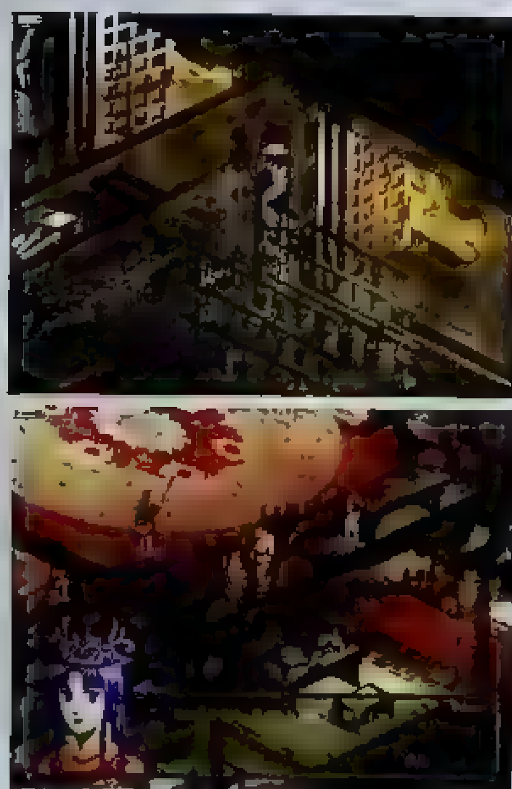
第一战结束，志狼换上糜夫人所做的汉装，来到第二间客房中，真澄也已更换了服饰。二人谈话间，张飞进库里邀请真澄逛街饮酒，志狼感到这实在是够有创意的……不料真澄欣然同意。

C1 官府大堂内有文官提问："出门无所见，白骨蔽平原。"此话出自何人之口？答案是"王粲"（智力 +2）。

志狼来到在前院的操练场，找到关羽，请他教授一些防身术。关羽推荐了一部拳谱，来到关羽房内，却并未见到拳谱。此时一名士兵神色慌张的由张飞房间走出，志狼决定先找到他再说。进入刘备书房，告知请关羽教授防身术一事。之后来到大堂，在左方巨鼓后方发现士兵踪影，不料又被他溜了。追到大堂外，在左方[illegible]兵，原来这个士兵[illegible]所以才偷了拳谱。志狼[illegible]就地观看一个时辰之后，将[illegible]给士兵（武力 +5）。

D1 [illegible]

D2　到樊城官邸以金铃将铜铃换下，剑鸣消失；刘备赠送“雌雄双剑”。
D3　新野城外。此地有个老人提问：“桃园结义之后，刘备先投奔的是谁？”答案是“刘焉”（智力+1）。
D4　在樊城之野得知有小孩失踪，在城中找回（敏捷+2）。



回到府中，与关羽比武得胜（领悟“狼灵祭”）。刘备送给志狼一匹骏马，志狼试骑而去。由于速度太快，撞翻了商人的油桶。此时出现一神秘女子帮志狼解围，她说有人欲见志狼一面（黄月英加入）。两人来到亭前，原来那人就是孔明（黄月英离队）。

回到府中，士兵称刘备正在大厅等候。原来刘表有请，刘备安排志狼与莲花、张飞和赵云同行。

支线

E1　此时进至药铺，打听华陀消息。来到在樊城之野遇见老者，老者自称华陀，并称志狼伤人太多。与其过招，志狼方才发现他并非华陀，战后得到“双龙出水阵卷”。
E2　在樊城之野还遇上与客商的货物有关之事。
E3　在襄阳茶楼，遇上嵇康，发生借《广陵散》事件。

大家来到大殿，刘表感谢刘备替他打败曹仁，并打听志狼之事，幸好张飞因腹饥而咕噜声大作，化解了志狼一场尴尬。刘表延请众人入席。众人各自落座以后，刘备令志狼找十名士兵一同参与大宴。

支线

F1　中庭遇见书佐，他今日高谈服役之事；东院北边的客房前找到一名赴宴的士兵；客房中女子提问：“学而不厌，诲人不倦。”出自何书？答案是“《论语·述而》（获赠《铜雀台赋》）。
F2　后花园也有文官提问：“刘、关、张三人，是谁先提出要结义的？”答案是“张飞”（智力+1）。
F3　在后花园左上方的亭子前，有一名男子的“紫石英”被蔡夫人所抢，志狼决定找回此物。

志狼找到十个士兵（西院 一名，中间的屋檐下 一名；刘表书房 一名。大殿门前·上方护卫两名，下方的护卫房 一名。酒缸堆中和青藤士兵也会赴宴，最后一名则是位于襄阳城下守城门的士兵。完成后得烤鸭，耐力+3）。在赌博的护卫房内找到魏延，听说藏宝楼的事，支付3000钱，得知在藏宝楼外有一石桌机关。来到后花园亭中，进入藏宝楼，发现大号的宝箱会说话并提问。

“在未来的魏晋时期，人们开始提倡“越名教而任自然”，最著名的……这七人被称为什么？”答案是 “竹林七贤”（得到《广陵散》）。在藏宝楼屏风后方的宝箱得到“大紫石英”，将其交给在亭前的男子，得知蔡夫人屋顶上有一宝箱，来到蔡夫人房间的后方，男



子果然依约出现，宝箱中得到“双龙出水阵卷”。

支线

G1　在樊城茶楼中，将《广陵散》交给嵇康，他欣赏了一个多时辰才奉还，为表感谢之意，答应他日定当图报。
G2　回到襄阳城下，听闻小桔屋前的老人说小桔已随叔叔搬往新野城了。

从襄阳官邸经东院进入东边的客房内见到真澄，志狼提议早些离开荆州地区，因根据历史，曹操不久即会攻打荆州，要是再当军师，恐怕会被卷入无休止的战争。第二天众人返回。在十里亭辞别刘表后不久遇上蔡瑁伏击。志狼将蔡瑁解决（得天罗伏虎阵），之后路途中敌军还会不断出现，志狼只顾突围，此时司马仲达已掳去了真澄，志狼、莲花两人紧紧追赶，途中遇上唐文亮（得太子丹2）。来到山巅，突然风少大作，志狼与莲花双双被震落坠崖，幸被树枝接住。之后志狼掩护莲花离开，自己坠入崖底，而项链却被司马仲达所获

支线

H1　在襄阳之谷为白英伯解围。



坠落悬崖的志狼被仙人左慈所救，并学习“云体风身”，但须往风云洞取得 “风云珠” 作能力测试。

支线

I1　走出洞外，前方亭子附近有老人提问：“可知三英战吕布是哪三个人吗？”答案是“赵云、关羽、张飞”。倒！赵云哪时还不知在什么地方呢（得到青龙九鼎阵卷）！

由于风云洞的入口有迷雾围绕。回到山洞旁的池塘边与白狐对话，可知需要“散雾珠”才能进入，想得到“散雾珠”，要同意它的两个条件，首先要回答三个问题·1、这个游戏是哪个工作室所制作的？（谜像视觉工作室）。2、现在是什么朝代？（东汉末年）。3、志狼来到三国时代以前，是什么身份（国中生）。

白狐的第二个条件是要志狼找十个赤石脂，在森林中可以遇到一种叫妖虫的怪物，打败后就有机会得到赤石脂，收集齐后给白狐就可以得到散雾珠。

第一层一进洞，珠子就被一白狐拿走，到达一层四室，会遇上老者提问.1、吕布和貂蝉是在何处私会而被董卓撞见的？（凤仪亭）。2、蔡文姬是被谁接回中原的（曹操）。3、“垂手过膝、目能自顾其耳”描写的是谁？（刘备）。4、赤兔马最早的主人是谁？（董卓）。5、“东风不与周郎便，铜雀春深锁二乔”出于谁的诗篇？（杜牧）。

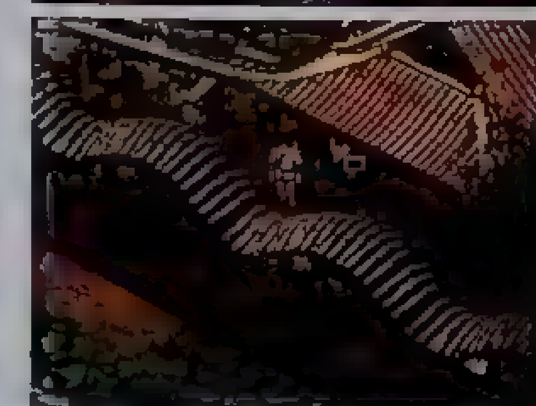
在二层八室老人提问 1、孔明的岳父姓甚名谁？（黄承彦）。2、荀彧和荀攸是何关系？（荀攸是荀彧的侄子）3、为了诓骗徐庶归降曹操，偷学徐母字迹写家书的是谁？（程昱）。4、洛神赋是谁写的？（曹植）。5.夏侯惇与夏侯渊的关系是？（亲兄弟）。

在三层四室老者的提问·1、下列哪本书是华陀所着？（青囊书）。2、“醉酒当歌，人生几何”是谁说的？（曹操）。3、赵云跟随的第一个主人是谁？（公孙瓒）。4、煮酒论英雄，曹操对袁术的评价是？（冢中枯骨）5、关羽最喜欢看什么书？（春秋）。

全部答对后，志狼得到三块“左慈的令牌”。回到一层六室交换男孩的宝物。

来到在风云洞的三层五室，找到风云珠守护神，但是他也要志狼满足两个条件才答应交出风云珠，第一就是散雾珠，但在进入风云洞





时已将珠子给丢失，只好到在二层二室找到白狐，将其击败。回到三层五室，击败守护者便可得到风云珠。

回到仙境以后（注 如身上有多余的赤石脂，可以用5/1的比例向湖边白狐换取千灵草），进入山洞见到左慈，终于练成 “云体风身”。一天，左兹告诉志狼，他的朋友们有难，让志狼前去相助，并将他送出仙境。

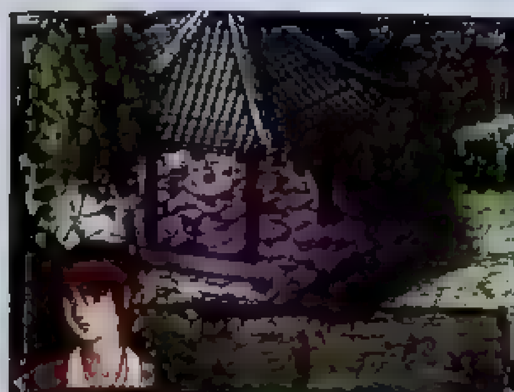
回到乱世，正好遇到被虎豹骑将军石柳伏击的故友莲花，志狼将石柳击败后，和莲花一起去博望坡寻找刘备。途中遇上张飞、赵云和

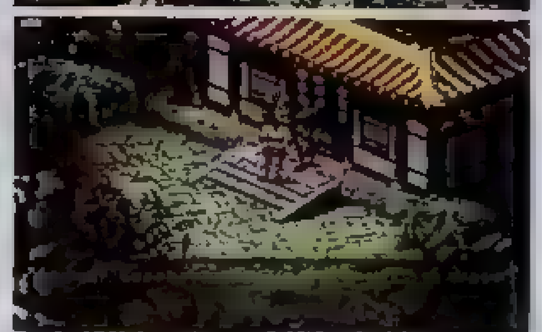


关羽，从赵云口中知道，孔明已经成为了刘备的新军师。在战场上，大家与孔明和黄月英相见。孔明说有曹军往新野移动，于是一行往新野进发，支援刘备。在新野城击败夏侯惇和荀攸，得知真澄现在曹操阵营，被称为“龙娘娘”。



正当志狼在水池塘边叹息时，一名士兵传来刘备召见的命令。原来刘表已经逝世，蔡瑁等人秘不发





丧，拥立刘琮为主君。目前最大的威胁来自北方，孔明预言曹操不久便会发大军来伐，建议留下空城，等曹军在城中休息时，火攻破之。志狼主动要求负责点火任务，于是刘备让志狼先找齐关羽等人。

支线

J1　在广场上找到小桔，她一眼看出志狼身上的钥匙是她父亲的，据说她的父亲沈鸿义曾带回一桶东西，并且藏在住家的院子里，而后因与叔叔吵嘴，从此就失踪了（注：此时找不到小桔，后面就不发生关于小桔的情节）。
J2　仓门口有士兵请志狼帮忙抓贼。半夜，志狼与士兵会合并在此守候，盗贼因行迹败露而匆匆逃开，志狼料定他一定还在院子里。查到花园上方时，惊见有一士兵被杀，且衣服已被盗贼换去。志狼更料定盗贼就在院子里，这个换装的贼应是一个持刀的士兵，只要多盘问几声，一定会露出马脚的。盘问到通往西院的入口前，瞧见一名持刀的士兵；上前盘问了三次，盗贼露出惊惶之色，被顺利抓获（得5000钱）。
J3　街道上碰见阿虎闷闷不乐，原来他此来新野是要娶阿梅姑娘为妻，但因无现钱买聘礼，唯有制成的五十个木炭，希望以9999钱（太贵了！）出售。志狼将木炭买下（得木炭50个），阿虎以家传宝衣“龙威战袍”相赠。

需要寻找的各人物地点 莲花在东院的修练场内， 关羽在西院的中上边（旁边的文士愿以9000钱购买铜雀台赋），张飞在东院左边两间客房的其中一间，赵云在会客厅二楼的书房，黄月英在东院的孔明房间内，孔明在东院他的房间内，但是需要寻找治疗他中毒的药草。在博望坡有一个叫绿林居士的人会治疗中毒，到博望坡找到他要一颗解毒圣药，给孔明服下药丸后，毒解开。

支线

K1　客房内有老人提问：“宁可我负天下人，不可天下人负我”这话是谁说的？答案是“曹操”（智力+1）。
K2 西院有老人提问：“柳城之战后，曹操的哪一位著名谋士病死了？” 答案是“郭嘉”（敏捷+1）。

志狼找齐众人，叫上孙乾一起。果然不出孔明所料，曹军在新野城内休息。此时，埋伏在暗处的志狼却发现了被抓住的孟览和爱琳，于是吩咐大家到时按计划动手，自己则出去救两人。打倒孟览身边的曹兵，惊动了曹仁和许褚。紧要关头，伍真出现，救出孟览和爱琳。击败曹仁和许褚后，新野已经开始燃烧，此时志狼必须在城烧毁前找到城中的秘道离开新野。



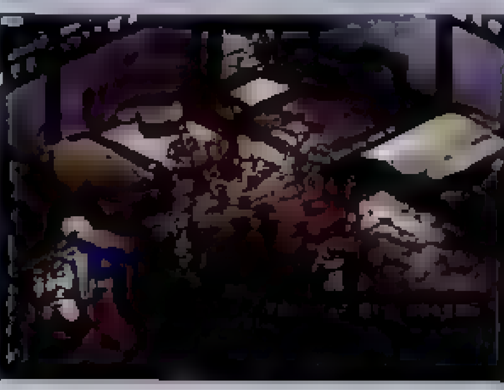
逃生指南·在顺利逃出城的过程中，有三场战役是绝对必须的，一是在进入东院时的入口；二是进入凉亭前方的路上；三是进入西院通往出口的必经之路上。除了这三场被迫的战役以外，随机战斗以“金蝉脱壳”计谋脱离为上（注意倒数计时开始后多存几个档）。如果时间允许，可以进入会客厅上二楼书房，窗前会出现一名女鬼指点迷津。最理想的逃生过程如下

直奔东院→战斗→跑向东院的凉亭前方→战斗→进入凉亭发现机关→走出东院→奔向西院→战斗→跑向左上方出口。



回到樊城，志狼见过刘备。之后曹操的使者赤飞虎前来劝降遭拒。孔明建议先向襄阳迁移，而蔡瑁却不愿让刘备等人入城。此时城中的魏延反目，刘备才得以脱身，随后志狼等人留下接应城中的魏延出城。无奈之下，刘备决定去夏口找援军。

来到小桔家门前，在白英伯右下方的树林发现有一只宝箱，内有“方天画戟”。到襄阳城南遇上后



遇马延和张南追杀，解决之后在檀溪桥遇见书佐，而百姓已被虎豹骑冲散。一路都有虎豹骑埋伏在路边，志狼帮百胜脱险（得2000钱，武力各+1，得到“静水”）。注意，虎豹骑所在的位置分散，解决一处之后，立即要立即查找其它地方的虎豹骑，判断的方法可由出现的百姓人数为据，若是出现两名百姓的话，就说明有两处埋伏点。百姓的地点如下

1、襄阳之野三 这里有一名百姓需要护送，比较容易。2、襄阳界途中遭遇荀攸，请志狼一同回返曹营。拒绝后荀攸便与晏明出手。3、襄阳之野四 这儿有两名百姓要护送，但也有两处埋伏点，解决较近的一处之后，必须立即往上拦截另一名虎豹骑。4、襄阳之野五：这里虽只有一名百姓，但百姓距离相当远，要赶在百姓之前截杀虎豹骑，困难度的确颇高。关键是行动快。

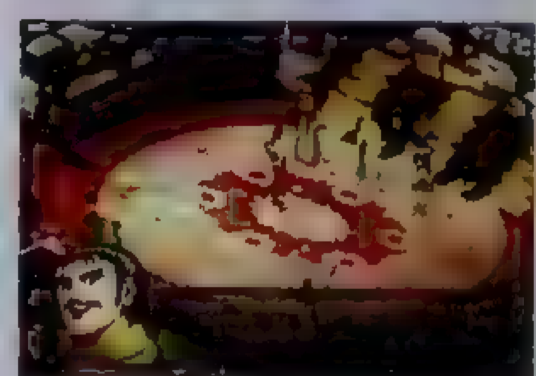
一切解决之后遇上赵云（赵云加入），前方士兵报夏侯恩抢劫路过男子，志狼将其打败，得到“青釭剑”，装备之后，就能够施展“灵霄剑”绝学。

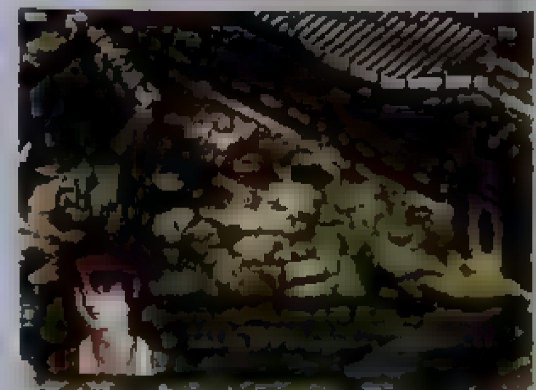
支线

L1　遇见朱发祐，得千灵草。
L2　遇见唐文亮，得太子丹。
L3　遇见曹兵烤野食，需要十个木炭。待他烤好以后，打死曹兵可独得烧鸡20只（真黑）！

在营地内再碰上阿虎，原来他是被硬拉来服劳役的，此营将乐且触拿去了他的钱袋，志狼打败乐且取回钱袋。救出另一名士兵，得“无缝天衣”。进入竹林寻找孙乾和糜夫人。竹林中有曹军的营地，在曹军营地的右上方一条隐蔽的道路，从这条道路走就可以找到糜夫人。而孙乾在曹军营地的左边，在救糜夫人之时，遇到淳于导，解决之后，赵云护送糜夫人返回。志狼在附近丘陵遇上孟览（得到风筝），随即乘风筝御风而下阻击曹军。

在阻止曹军前进时，志狼遭遇赤飞虎，中了他的催眠术，神志不清。孟览和真澄用生命的声音唤醒了龙之子，“龙之项链” 又再度放出光芒，志狼醒来将赤飞虎解决（注· 与赤飞虎的第一次战斗必输）。此时，莲花和爱琳也被虎豹骑团团围住，志狼及时出现，但已经充满杀气的他无法控制自己，无





论敌我，见人就杀。被幻象迷惑的志狼进入了一个未知的境界，在这里遇到了一直困扰着他的敌人——司马仲达！ 最后的战斗难度很大，每一场敌我双方都维持三人上阵的态势。第一场·淳于导、石柳、曹仁；第二场 荀彧、荀攸、夏侯惇；第三场·许褚、赤飞虎、司马仲达。

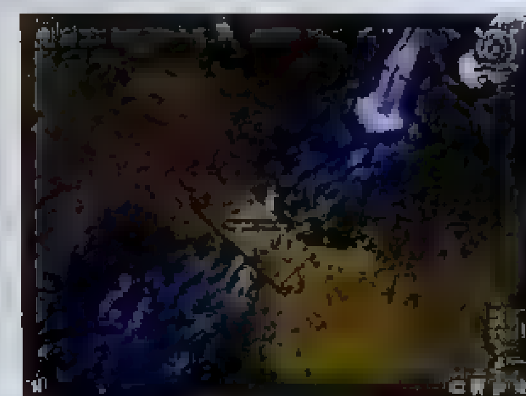
最后志狼被左慈再次救出，而刘备等人也安全避开了曹军的追击，但故事并没有结束，究竟志狼能否打败司马仲达，能否与真澄重逢，安全的回到现代世界？原来后面的情节将在《龙狼传Ⅱ》当中继续展开。■（文/cx）



DUNGEON SIEGE 地牢围攻

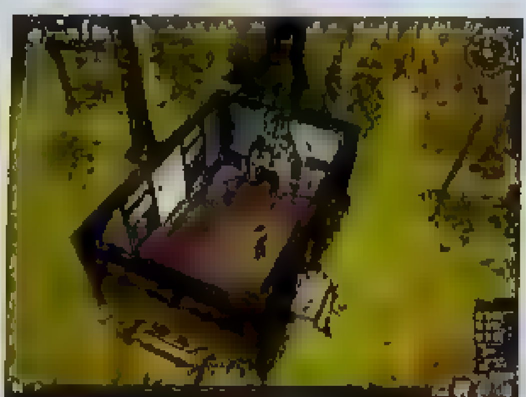
全面研究

EHB 王国的故事



第一章 石桥镇
STONEBRIDGE

主线任务
地点 水车小桥上
人物 溺死的 NORICK
内容 到石桥镇（STONEBRIDGE）去找他的朋友 GYORN。
完成 西去有路标，指示石桥镇的方向。



支线任务 01
地点 前往石桥镇路边的小屋
人物 发怒的 EDGAAR
内容 到屋子下面的地窖里消灭盘踞在那里的怪物。
完成 入口就在屋子边上。
奖励 生命、魔法药水各一小瓶



支线任务 02
地点 前往石桥镇路上的断桥
人物 桥头人
内容 桥已经断掉，想要去石桥镇必须走圣血地窖（CRYPT OF THE SACRED BLOOD）的地下通道。
完成 按不远处路标指示找到圣血地窖（CRYPT OF THE SACRED BLOOD），通过那里即可。地窖出口处有 ULORA 小姐加入。



第二章 寻找总督的旅程
JOURNEY TO THE OVERSEER

主线任务
地点 石桥镇一进大门处
人物 GYORN 先生
内容 他就是 NORICK 让你找的人。他要求你将报告带给 GLACERN 镇的总督 IBSEN YAMAS。
完成 前往 GLACERN 镇，你会在酒店里找到这位总督。接受任务后与 GYORN 再次对话，可以让他加入。



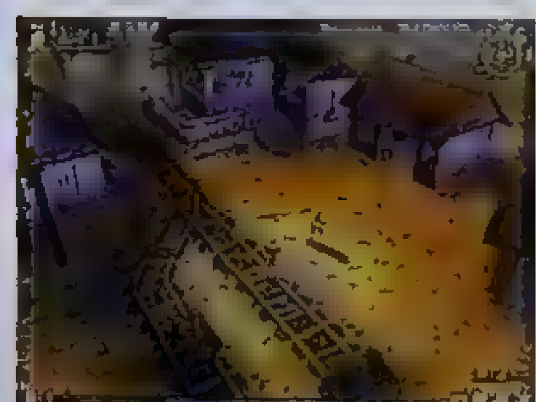
支线任务 01
地点 烧毁的小屋边
人物 ORDUS 先生
内容 到北部的哨塔找到他的斧子。
完成 一路往北，快到关卡废墟的地方有一条岔路，通往方型哨塔。乘升降梯下到地下室，可以找到 ORDUS 斧子。
奖励 ORDUS 斧子（攻击力 16~30，快速，加一级格斗技能，要求体力 13）



支线任务 02
地点 石桥镇北大门
人物 卫兵
内容 北方通往 GLITTERDELVE 矿和 GLACERN 镇的道路被关卡的废墟堵塞，清除路障，恢复交通。
完成 从关卡的废墟边上的斜坡下去，来到 WESRIN CROSS 遗迹，通过这里的地下通道绕到关卡废墟的后面。用箭引爆废墟上的炸药，把石头炸开，打开门过去，石桥镇的卫兵们已在等候，交谈后任务完成。



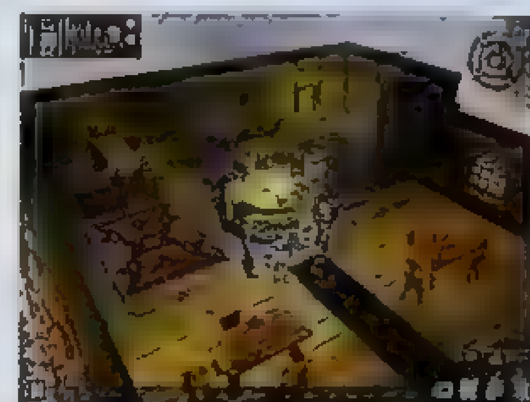
支线任务 03
地点 石桥镇酒店二楼
人物 ELLA 小姐
内容 捎个口信给她在 GLACERN 镇的姐姐 ADA。
完成 ADA 的房子在 GLACERN 镇铁匠铺的北边。
奖励 戒指（加 3 点装甲）



支线任务 04
地点 GLITTERDELVE 矿入口处
人物 GLOERN 先生
内容 把他弟弟 TORG 从矿坑中解救出来。
完成 在到达最后出口大门前的矿坑里，有几处升降梯，其中一部通向 TORG 被困的矿坑。
奖励 护身符（加 2 点精确度）



支线任务 05
地点 TORG 被困的矿坑
人物 TORG 先生
内容 把 TORG 的发现报告总督 IBSEN YAMAS。
完成 前往 GLACERN 镇，你会在酒店里找到这位总督——和主线任务要找的人是同一位。

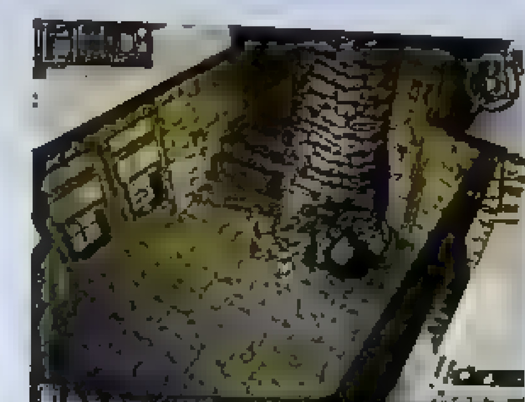


第三章：寻找 MERIK
THE SEARCH FOR MERK

主线任务
地点 GLACERN 镇的酒店
人物 总督 IBSEN YAMAS
内容 去寻找一位重要的魔法师 MERIK。
完成 在冰洞（ICE CAVE）出口处可见到被封闭在水晶中的魔法师 MERIK。



支线任务 01
地点 GLACERN 镇的酒店
人物 总督 IBSEN YAMAS
内容 穿过冰洞（ICE CAVE），去增援 KROTH 要塞（FORTRESS KROTH）的军队。
完成 沿路一直向北即可找到巨大的冰洞（ICE CAVE）之门。



支线任务 02
地点 GLACERN 镇的铁匠铺
人物 ORLOV 先生
内容 ORLOV 在城外的房子被怪物占据了，请你去清理那里的怪物。
完成 房子就在往北走的路边右侧，从边上的地道口进入地下室，清除掉全部怪物即可。



第四章：神佑之杖
THE WARDING STAFF

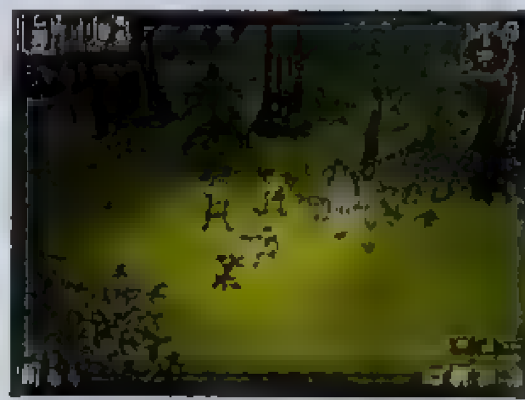
主线任务
地点 冰洞（ICE CAVE）出口处
人物 魔法师 MERIK
内容 寻找魔法师 MERIK 的“神佑之杖”
完成 进入东方沼泽（EASTERN SWAMP），起初向南，在尽头处转而向东到达教堂，随后由此继续向南可找到远古神秘洞穴，在最深处可找到“神佑之杖”。



支线任务 01
地点 旅行者营地（TRAVELER'S CAMP）
人物 RAZVAN 先生
内容 消灭强盗首领，保卫旅行者营地。
完成 穿过旅行者营地（TRAVELER'S CAMP），进入黑森林（THE DARK FOREST），沿火把可找到强盗的巢穴，消灭强盗首领。



支线任务 02
地点 东方沼泽（EASTERN SWAMP）入口的木桥前
人物 学者 AZUNITE
内容 将神像重新安放在沼泽地中的教堂祭坛之上，驱除邪恶。
完成 沿木桥一直前进便可找到僵尸横行的教堂，将从学者 AZUNITE 那里得到的远古神像重新安放在教堂的祭坛上。



第五章：远古恶魔
AN ANCIENT EVIL

主线任务
地点 沼泽远古神秘洞穴出口处
人物 军团卫兵
内容 击败围困着 KROTH 要塞（FORTRESS KROTH）的巫师
完成 沿路标穿过森林的边缘，进入古代神庙遗迹，最终到达 KROTH 要塞（FORTRESS KROTH）外围的开阔地区，击败占据通往 KROTH 要塞（FORTRESS KROTH）必经之路的亡灵巫师。



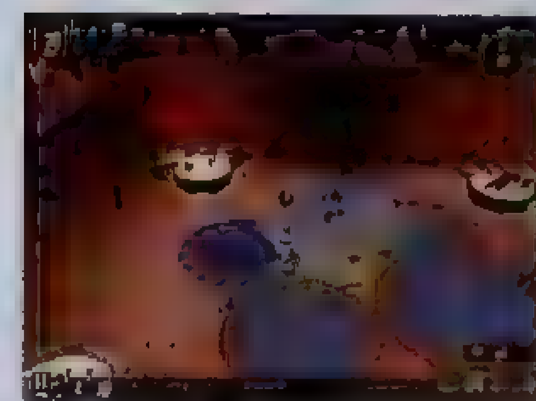
第六章：无知的附庸
UNVISE ALLIANCE

主线任务
地点 KROTH 要塞（FORTRESS KROTH）
人物 TARISH 先生
内容 在东方沙漠尽头的村镇中，征服 DROOG 族的首领。
完成 穿过 KROTH 要塞（FORTRESS KROTH）东方的通道，进入东方沙漠峡谷地区，在群山丛中找到 DROOG 族的村镇。



第七章：国王与城堡
KING AND CASTLE

主线任务
地点 东方沙漠到 EHB 城堡（CASTLE EHB）的途中
人物 贵族 BOLINGAR
内容 在 EHB 城堡（CASTLE EHB）中寻找国王，重新从怪物手中夺回城堡。
完成 沿路标找到 EHB 城堡（CASTLE EHB），在深处的地牢中解救被囚禁的国王 KONREID。



支线任务 01
地点 DROOG 族村镇
人物 DROOG 族首领 NONATAYA
内容 赶往 EHB 城堡（CASTLE EHB），抵御黑暗中蠢蠢欲动的恶魔。
完成 按照路标指示即可到达已经被怪物占领的 EHB 城堡（CASTLE EHB）。



第八章：星之大厅
THE CHAMBER OF STARS

主线任务
地点 EHB 城堡（CASTLE EHB）地牢

人物 国王 KONREID
内容 进入星之大厅（THE CHAMBER OF STARS），取回远古武装。
完成 由关押国王的监牢继续深入，找到星之大厅，转动周围的四座神像，收集四外宝箱中的装备。

第九章：地牢围攻
DUNGEON SIEGE



主线任务
地点 EHB 城堡（CASTLE EHB）地牢
人物 国王 KONREID
内容 消灭恶魔之首 GOM
完成 进入地下城最深处，找到恶魔首领 GOM，结束一切邪恶的根源。



八块神石的故事



第一章 老古镇
ELDDIM

来到镇的教堂里，找到 KELTI 牧师，得到任务 到东边的古代地穴（ANCIENT CRYPT）寻找 ELDDIM 的城镇之石（ELDDIM STONE）。往东出镇，沿路进入古代地穴，在一具石棺里找到城镇之石。

回镇，与牧师对话。他给你一枚"保护者之戒"（SIGNET RING OF UTRAEAN PROTECTORS，装甲 +3），这枚戒指很重要。必须带在身边，这样其他镇的牧师们才会认可你的身份。接下来，牧师介绍了你在这张地图里的总任务.收集 8 块城镇之石（TOWN STONE），按照顺序放到圣域镇（HIROTH）的圆形祭坛上。为此，你现在必须前往第二站——晶矿镇（CRYSTWIND），找到那里的牧师 SARDEN。出镇往南走，或者沿着下面支线任务的路线，即可到达。



支线任务

一进入地图，就可以和身边铁匠铺的铁匠对话，他让你到猪圈围栏东边的小路上去找镇里的卫队长接受工作。

卫队长告诉你，任务是消灭霍瓦德（HOVART）领主和他的不死军团，但是，要打败他，必须先到东边的古代地穴（ANCIENT CRYPT）里找到神槌（GAVEL OF CONVENING）。

往东出镇，沿路进入古代地穴，在尽头出口的房间里看见放在祭坛上的神槌。出去以后有路标指示你前往霍瓦德的要塞（HOVART'S FOLLY）。



在要塞北区的尽头出口大厅，霍瓦德出现，将其击败后，得到他的血战甲。从后面的出口出去，可以看到通往晶矿镇（CRYSTWIND）的路标，你要去那里将神槌交给当地的卫队长，报告霍瓦德已死的消息。



第二章 晶矿镇
CRYSTWIND

一路来到矿山环绕的晶矿镇，到魔法店找到牧师 SARDEN，他让你到镇子里和镇民们打听一下关于该镇的城镇之石（CRYSTWIND STONE）的消息。

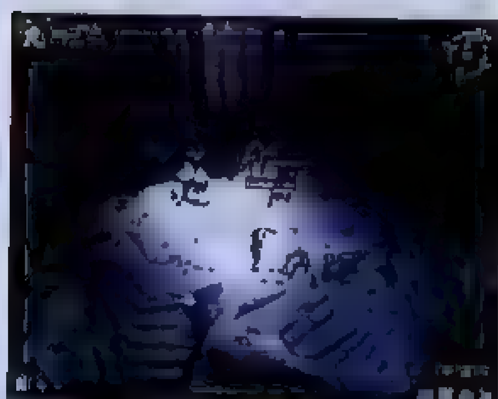
在铁匠铺找到和铁匠说话的女士 TRELLA LAURON，她似乎知道关于石头的问题。但是你必须先到镇边的废墟（RUINS）里帮她找回符咒钻石（DIAMOND RUNESTONE）。从西出口进入废墟，钻石就在其中的怪兽首领身上。将它带回去交给 TRELLA LAURON，得到了晶矿镇的城镇之石。

带着石头去和 SARDEN 牧师交谈，他送给你一双皮靴，并让你前往第三站——飞雪镇（FALLRAEN）找牧师 LAGREYH。穿过水晶矿（CRYSTWIND MINE），就可以走上前往那里的大路了。



支线任务

与卫队长谈话，把神槌交给他，得到奖金 500 元。



第三章 飞雪镇
FALLRAEN

飞雪镇是一片冰天雪地。进入镇中雪花型的教堂里，但是牧师 LAGREYH 不在，他的助祭说他到北方的山洞去了。看来牧师凶多吉少，如果你不会复活魔法的话，记得向助祭身边的商人买个复活卷轴再走（复活卷轴要放进魔法书里才可使用）。

出镇子北大门，走不远就可以看见一冰洞。注意，那道山崖沿线有三个冰洞口，有两个是通往 LAGREYH 牧师所在地福鲁克冰洞（FUROK CAVE），另一个是通往滨海镇（MEREN）的冰河洞窟（GRACIAL CAVE）。进去在一个冰台上发现 LAGREYH 牧师的尸体和飞雪镇的城镇之石（FALLRAEN STONE）。救活牧师，但这老先生坚持要自己回去，没办法，你只好捡起城镇之石独自回镇子去了。

与助祭交谈后他会给你一支钢杖，并让你前往第四站——滨海镇（MEREN）。沿刚才的路向北出镇后一直往东（右）走可以找到通往滨海镇的冰洞，穿过它，就是通往滨海镇的大路。



支线任务

在镇子的南门外往南的道路上，有一个兵营卫兵（BARRACK GUARD）请你帮助清理兵营（FALLRAEN BARRACK）里的怪物，那个兵营就在前面不远处，是个地下室，最里面的箱子里有不错的装备。消灭所有的怪物后完成任务，向卫兵复命得到奖金 1000 元。



第四章 滨海镇
MEREN

来到海边的滨海镇，在魔法店里找到牧师 TAS，他说本镇的城镇之石（MEREN STONE）在南方云之森（CLOUD FOREST）的星辰神庙（TEMPLE OF THE STAR）里。从镇子西边的缆梯上去，向南，沿着通往沼泽镇（LANG）的路标前进，到了途中的商人帐篷处，选择 LANG 方向西边（右）的路走，很快就能见到一个护林员，再走不远就是星辰神庙了，城镇之石就摆在供桌上。

把石头带回镇向牧师复命，他让你立即前往第五站 沼泽镇（LANG），找那里的牧师 JANEIRA。还是沿着刚才去神庙的路前进，这次一直顺着指向 LANG 的路标走即可。

第五章 沼泽镇
LANG

这是个沼泽里的城镇。在魔法



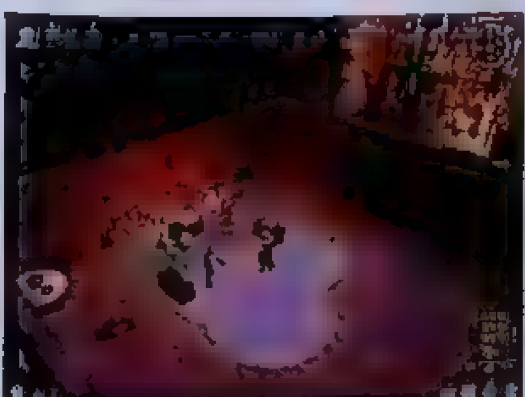
店帐篷里找牧师 JANEIRA 对话，她把沼泽镇的城镇之石扔在地上，拣起来以后再和她对话，得到前往第六站——山崖镇（QUILLRABE）的任务。

在镇南找到一个小妖工场（GOBLIN WARRENS）的入口，沿着其中的路标前进，出洞后来到一片森林，注意沿林地中的路径前进，应该不断有路标指示方向。也可以绕过小妖工场，直接往南找到通往山崖镇（QUILLRABE）的大路，不过那样你会错过很多有趣的东西！之后又进入狂兽洞（FURY DEN），一路前行出洞之后，你已来到晶矿镇（CRYSTWIND）附近的峡谷上方，峡谷之下水流的方向就是山崖镇（QUILLRABE）所在。



支线任务

在前往沼泽镇的路上，经过一处避难所（SANCTUARY），门口站着的管理员说避难所已经进水，请你下去清理那里面的怪物。完成清理工作后出来，可以得到报酬——护身符一个。



第六章 山崖镇
QUILLRABE

在镇最高处的魔法店里，见到牧师 FERDL，得知这里的城镇之石（QUILLRABE STONE）在南方的龙之墓地中（DRAGON CATACOMBS）。

从镇子最高处的出口出城一路南行，见到路标后按照圣域镇（HIROTH）的方向前进，来到黑暗洞穴（DARKE NEST），在深处看见沉睡的巨龙，将其击败后打开它面前的箱子找到城镇之石。



带回镇里给牧师看过后，他送给你银戒指，让你继续前往第七站.圣域镇（HIROTH）。再次沿着黑暗洞穴的道路前进，即可到达目的地。



第七章 圣域镇
HIROTH

在魔法店找到首席牧师 KAVAREN，交谈之后，他让你到最后一站——绿洲镇（GRESCAL）跑一趟，见见那里的牧师。在这里你可以看到那个大祭坛，其中圣域镇的城镇之石已经放在它的位置上了。

从圣域镇通往绿洲镇有两条途径 其一是通过镇外的宫殿——圣域城堡（HIROTH CASTLE）一楼右手第二间房中的通道下到地牢，从东边中部的出口来到绿洲镇边的沙漠，向正东直行可达；其二是返回黑暗洞穴，在第一个分支向绿洲镇（GRESCAL）方向前进，上到山顶会看到一个返回圣域镇的传送板，继续前行下山来到平顶沙漠（MESA DESERT），向正东直行可达。

第八章 绿洲镇
GRESCAL

在沙漠中行进直到发现有树木，你就找到了绿洲镇。在魔法店帐篷门口见到牧师 KYLIRA，他说本镇的城镇之石（GRESCAL STONE）在东南方的古代废墟（ANCIENT RUINS）里。向东南方



向走很快就能到达入口。这可是一个有着很多超级装备的地宫啊！

在尽头的小间里拿到石头，给牧师看过以后，他送给你一副黄金战甲。接下来就可以原路返回圣域



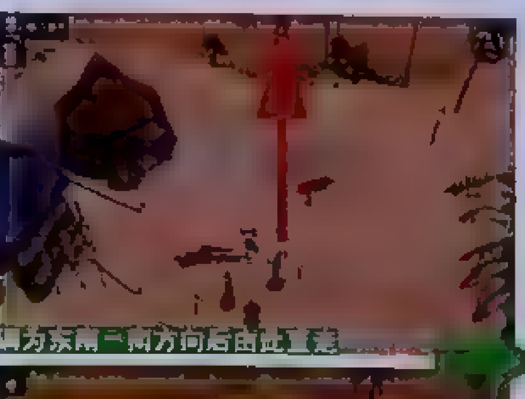
镇的祭坛去举行仪式了！

第九章 祭坛

把收集齐的七块城镇之石带给圣域镇的首席牧师 KAVAREN，他让你将石头放到祭坛上各自对应的位置里。摆好以后，祭坛发出红光，回去向牧师报告，他交给你一块神秘的徽章（TENSTONE），这是开启祭坛下地宫深处大门的钥匙。



按下祭坛中间的机关，进入祭坛下的地宫。扫清全部怪物后，将徽章放在尽头处大厅的四尊神像中间，最后的大门开启了，进去清点战利品吧！■



特别附赠：东方之岛游记

一路跋涉，我和朋友WINGS来到了在沙漠中的绿洲小镇GRESCAL，这是个无聊的地方——除了几顶帐篷以外什么也没有。不过我们在一块空地上偶然听到了三个陌生人的谈话，其中一个女孩子的述说引起了我们很大的兴趣："我做了一个奇怪的梦……我在沙漠中迷路了，不知所措……走着走着，我居然发现眼前竟然矗立着两座巨大无比的金字塔，我走了进去，那是一条长长的隧道，似乎永无尽头……我想我就要死了，但就在此时，我竟然听到海鸥的声音……突然，眼前一亮……唉，我醒了……"

我认为这是无稽之谈，可我的朋友WING坚持说那个梦描述的东西很有可能是真实的，我拗不过他，于是我们带足干粮和水，朝着绿洲镇东南方向的无尽沙漠（ENDLESS DUNES）出发了。这个该死的地方真是名副其实，我们走啊走啊，没完没了，我简直都要疯了，最后终于到达了……一堵山崖！这里只有两尊雕像，没有金字塔。绝望的我们只好重新往北返回，好容易回到了绿洲镇。

第二次出发的时候，我们决定用另一条道路，从那个说话的女孩位置开始，按南－东南的方向前进。这次，我们经过了一些蝎子和怪物的头骨，但沙丘还是无穷无尽……夜幕低垂，风卷着沙子在耳边呼啸，当我们以为这次的远征又要以失败告终的时候，却发现自己竟然已经站在了一面高大的砖墙面前——这就是传说中失落的死亡金字塔！

在金字塔前合影留念后，我和WING兴奋地走进了金字塔的入口，一切和那个女孩的梦境一模一样……长长的隧道，通向未知的深处。不过沙漠里的漫长旅行已经让我们的耐心坚不可摧——这点路程实在算不了什么！况且胜利就在前方了！我们沿着隧道飞快地奔跑，直到眼前出现一缕照射进来的白色阳光，当然，还有海浪的声音和海鸥的鸣叫……我们穿越了一条不可思议的通道，终于从荒芜的戈壁沙漠来到了"妙不可言"的东方之岛！

警告：本岛谨供神经强悍的冒险者涉足（比如喜欢一开始就选用最高难度者），不听劝阻擅自进入本岛，一切后果自负！&!$^%..



魔法名称	级别	价格	作用
战斗魔法			
酸雾 Acid Cloud	12	499	用酸雾包围攻击目标，同时对附近之敌造成伤害
酸性毒气 Acid gas	1	17	用少量酸性毒气包围攻击目标，只对其构成伤害
战斗复原 Battle Healing	10	352	增加生命值，所增加生命值数量与你的魔法级别和魔法点数相关
爆焰 Blaster	98	967,555	召唤相当数量的大型火球掷向敌人
炸弹袭击 Bombard	100	998,779	弹射一个巨型火焰炸弹攻击敌人
焚化 Burn Body	1	15	用炽热的火焰焚化敌人尸体
炸弹群 Cluster Bomb	96	912,745	同时点燃一把魔法炸弹，同时掷向敌人
尸体转化 Corpse Transmutation	44	50,234	从尸体中获取一定数量的魔法点数
诅咒 Curse	26	5,263	用诅咒打击敌人，降低其战斗和防御力，根据攻击目标级别花费魔法点
炽焰旋风 Cyclone Of Fire	90	708,591	召唤火焰旋风，焚烧移动线路上的一切目标
死亡冲击 Death Blast	24	7,122	发射强大的爆裂冲击波攻击敌人，点击施法者施用法术
龙之火 Dragon Fire	104	1,599,600	放射一团炽热的火焰攻击目标。
爆尸 Explode Body	20	2,312	爆裂周围的尸体，同时对附近的敌人构成伤害
魔法炸弹 Explosive Powder	3	25	点燃一颗魔法炸弹掷向目标
火环 Fire Ring	26	8 041	用炽热的环行火焰围绕施法者，焚烧周围的敌人
火墙 Fire Wall	32	19,357	在施法者面前点燃一道火焰墙壁，焚烧所有通过该区域的目标
火球 Fireball	20	3,684	抛出一颗巨型火球打击目标
火球雨 Fireball Rain	84	528,779	从空中召唤雨点般的火球，打击每个被击中的目标。
火焰冲击波 Fireblast	90	691,787	目标受到爆裂攻击
火焰炸弹 Firebomb	70	300,555	弹射一个火焰炸弹攻击敌人。
火雨 Firerain	48	79,528	从空中召唤雨点般的火焰，焚烧每个被击中的目标
小火球 Fireshot	0	8	用一个小型火球攻击目标
火球盔甲 Fireshot Armor	63	13,596	增加防御指数，受到攻击后用小火球反击
火焰头骨 Fireskull	16	1 723	召唤一个燃烧的头骨攻击目标
喷射火焰 Firespray	4	35	扇形发射几个小火球攻击敌人
炽焰 Flame	8	197	用小范围的火焰焚烧周围的敌人
焰刃 Flame Blades	52	79,482	召唤火焰刀锋攻击目标
焰盾 Flame Shield	32	13,946	用火焰包围施法者增加防御，同时焚烧攻击你的敌人
火化 Incinerate	88	530,288	用炽热的火焰包围敌人
地狱火 Inferno	54	115,574	火焰呈扇形在施法者面前延伸，焚烧敌人
吸血 Leech Life	2	20	施法者从敌人身上获取一定数量的生命值
诅咒 Malign	80	350,123	降低敌人的防御，魔法消耗根据目标的能力而定。
圣歌 Mana Chant	9	158	消耗生命值恢复魔法点数
金属碎片 Metal Shards	36	26,853	向目标发射锯齿状金属碎片。
流星 Meteor	66	241,851	从空中召唤流星攻击目标
流星风暴 Meteor Storm	102	1 125 557	召唤流星雨大面积打击敌人
Ogre的启示 Ogre's Might	34	890	提高目标物理能力增加强壮
痛苦反击 Pain Reflux	38	30,128	对攻击者造成相应百分数的反击伤害
瘟疫 Pestilence	42	49,583	召唤瘟疫地雾笼罩目标区域，对该区域所有敌人构成伤害
瘟疫阴云 Pestilence cloud	78	421,001	召唤厚重的瘟疫阴云笼罩目标区域
火柱 Pillar Of Fire	72	330,529	创造巨大的火柱在地面上移动，点燃途中所有的敌人
狂暴 Rage	3	22	消耗生命值提高格斗攻击力
补充 Reconstitution	24	7,523	每秒钟恢复一定的生命值
吸收魔力 Rip Mana	0	9	从敌人身上掠取一定魔法点数
Sharg的苏醒 Sharg's Revive	45	36,251	复活团队成员
灵魂之箭 Soul Lance	7	139	召唤一支巨大的魔法箭射向敌人
灵魂铠甲 Spirit Armor	12	401	以灵魂力量围绕施法者，提高防御力
召唤黑龙 Summon Black Drake	94	644,957	召唤黑龙保护施法者
召唤黑暗使徒 Summon Darkling	21	3,443	召唤黑暗使徒保护施法者
召唤沙漠巨人 Summon Desert Braak	69	209,852	召唤沙漠巨人保护施法者
召唤火精灵	105	955,916	召唤火精灵保护施法者。
召唤森林巨人 Summon Forest Troll	33	14,569	召唤森林巨人保护施法者。
召唤地狱野猪 Summon Hell Boar	39	29,018	召唤地狱野猪保护施法者。
召唤毒蝎 Summon Impaler	75	289,493	召唤毒蝎保护施法者。
召唤熔岩精灵 Summon Lava Spirit	86	439,552	召唤熔岩精灵保护施法者。
召唤黏怪 Summon Mucosa	16	1,384	召唤黏怪保护施法者。
召唤黏怪掠夺者 Summon Mucosa Predator	80	326,512	召唤黏怪掠夺者保护施法者
召唤采集者 Summon Picker	48	60,002	召唤采集者保护施法者。
召唤翡翠蝙蝠 Summon Jade Gargoyle	5	65	召唤翡翠蝙蝠保护施法者
召唤骷髅 Summon Skeleton	10	278	召唤骷髅保护施法者
召唤骷髅犬 Summon Skeleton Krug Dog	61	139,456	召唤骷髅犬保护施法者。
召唤森林精灵 Summon Shick	28	11,288	召唤森林精灵保护施法者。
召唤熔岩巨人 Summon Slag	100	826,541	召唤熔岩巨人保护施法者。
召唤鬼魂 Summon Wraith	53	84,987	召唤鬼魂保护施法者
召唤鬼魂射手 Summon Wraith Archer	57	109,797	召唤鬼魂射手保护施法者。
召唤僵尸 Summon Zombie	43	40,812	召唤僵尸保护施法者
地震 Tremor	108	1,385,445	召唤猛烈的地震，攻击范围内所有的敌人
多重打击 Triple Strike	22	5,302	被施用者可以一次攻击身边的三个目标
削弱 Weaken	7	97	使敌人肌肉腐烂，降低其物理攻击力

魔法名称	级别	价格	作用
自然魔法			
精确 Accuracy	14	783	提高灵活指数
矛盾 Ambivalence	55	120,586	紊乱敌人行动力
神射手 Anchored shot	20	2,209	提高角色远距离攻击的命中率
战斗术 Battle rally	60	215,519	提高全队成员近战格斗的命中率
铁血 Blood And Iron	46	39,721	提高全队的强壮指数。
链式闪电 Chain Lightning	60	172,745	强大的闪电链，可一次贯穿四个敌人。
激情之手 Charged Fist	1	10	提高施法者的徒手格斗攻击力。
魅惑 Charm	29	13,844	迫使敌人保护施法者。
精确攻击 Clean Strike	44	44,231	提高施法者的近战格斗命中率。
转换 Convert	45	55,743	临时将自然魔法转换为战斗魔法，并与战斗魔法同级。
闪电之舞 Dancing zap	6	80	施放小型光球，自动追踪目标，击中时对其构成伤害。
临近 Draw Near	41	34,553	引诱敌人攻击团队中某目标。
鹰眼 Eagle Eye	55	96,319	提高角色远程攻击能力。
闪光弹 Flash	3	29	使围绕敌人的空气发生闪光爆裂，对其造成伤害。
聚集智慧 Focused Mind	24	5,041	提高团队成员的智力。
恐吓 Freak	5	45	迫使施法者身边的某个敌人逃离
冻结 Freeze	69	269,117	用冰雪包围敌人，使其冻结在原地
冰雪铠甲 Frigid Armor	50	78,625	用冰雪围绕施法者，提高防御力，反击敌人
全体回复 Full Resurrect	40	42,166	使死亡的队友重生，同时恢复全部体力
[illegible]	80	363,874	生命与魔力产生共鸣，使全体团队成员各项能力趋于平衡。
治疗之手 [illegible] Hands	0	10	恢复单个队员的生命值。
恢复之风	9	254	治疗的微风围绕着区域内所有队员，提高一定的生命力。
控制生物 Hold Creature	11	499	限制区域内单个敌人的行动力
冰雪风暴 Ice Storm	72	330,199	锋利的冰雪碎片如暴风雨般攻击敌人。
冰雪冲击 Iceblast	24	6,862	喷射冰雪碎片攻击敌人
冰暴 Icefury	54	110,568	猛烈喷射的冰雪碎片。
[illegible] Iceshard	12	604	锯齿状冰雪碎片攻击。
内爆 Implosion	82	485,217	围绕目标发射精神旋涡
灵感 Inspiration	45	39 176	提高智力，同时增强战斗魔法和自然魔法的威力
无敌 Invincibility	46	67,591	屏蔽角色周围的一切攻击
铁拳 Iron Fist	8	[illegible]	[illegible]
毁灭 Kill	96	925,133	释放狂暴的自然力摧毁一些接触到的事物。
死亡之拳 Killing Fist	102	1,026,599	角色拥有强大而纯粹的力量反击能力
生命天平 Life Balance	66	199,241	创造生命的共鸣，使全部队员共同恢复体力
雷电 Light Ray	48	76 157	强大的闪电光束攻击
[illegible] Lightfoot	30	12,597	提高全队灵活指数
闪电 Lightning	20	3,685	闪电的穿透式攻击
闪电冲击 Lightning Blast	36	26,994	释放聚焦闪电
闪电箭 Lightning Bolt	84	512,397	对目标发射弧状闪电，如遇施法者移动或者被攻击
闪电风暴 Lightning Storm	90	710,444	召唤强烈的闪电风暴，攻击区域内所有敌人。
魔法铠甲 Magic Armor	3	20	魔法力量围绕目标，提高防御力。
超级治疗 Major Heal	32	16,598	恢复单个队员的生命力
魔法天平 Mana Balance	46	39,651	创造魔法共鸣，及所有队员获得魔法点数的平衡。
魔力通道 Mana Channel	12	415	使魔法点数由施法者缓慢传送给目标角色
魔力盾牌 Mana Shield	17	1,693	用魔力点数的消耗吸收部分攻击伤害
Merik的恩赐 Merik's Windfall	70	226,771	提高全队能力，增强强壮、智力和灵活指数。
精神源泉 Mind Spring	38	26,506	提高全队的智力指数
星光 Multi-Spark	30	14,629	释放大量电光球，攻击移动轨迹上的敌人
神之助 Mystic Aid	84	432,609	提高全队的近战格斗和远程攻击命中率
[illegible] Nova Strike	70	300,211	目标释放出强烈的阳光力量。
抚育 Nurture	46	51,683	全队每秒钟增加一定数[illegible]
遮蔽 Oversight	22	3,845	降低敌人视力，从而降低其远程攻击命中率
[illegible] Party Recharge	58	149,654	使全队共同提高生命及魔力点数
变形术 Polymorph	66	209,588	将敌人转换为普通生物。
再生 Regeneration	18	2,012	用自然力围绕目标来恢复生命力
复兴 Resurrect	4	41	使死者复活
归还召唤 Return Summoned	58	128,574	开除一个召唤生物
共享痛苦 Shared Pain	50	55,697	反射一定百分数的攻击力给敌人。
电击 Shock	8	197	围绕施法者使用环形闪电，对周围的敌人造成伤害
电击铠甲 Shock armor	34	18,003	用电光包围施法者提高防御力，同时用电光反击。
冲击波 Shock Wave	42	49,245	围绕施法者发射精神力冲击，对附近敌人造成伤害
光球	4	35	释放两颗光球攻击移动轨迹上的敌人。
星之爆裂 Starburst	62	185,233	召唤一个强大的光球，攻击目标
岩石外壳 Stone Skin	0	10,361	围绕全队生成一个精神魔力外壳，增加防御力。
暴风雨 Storm	78	423,054	召唤闪电，在一定时间内，从空中对敌人攻击
困惑 Stumble	40	29,336	降低敌人近战格斗的命中率
召唤黑狼 Summon Black Wolf	40	35,124	召唤黑狼保护施法者
召唤洞穴巨人 Summon Cave Giant	30	11,671	召唤洞穴巨人保护施法者
召唤丛林怪 Summon Forest Klaw	35	19,909	召唤丛林怪保护施法者
召唤丛林巨人 Summon Frost Golem	95	669,671	召唤丛林巨人保护施法者
召唤雪妖 Summon Farok	22	4,864	召唤雪妖保护施法者
召唤绿龙 Summon Green Drake	86	489,555	召唤绿龙保护施法者
召唤助手 Summon Helper	21	2,295	召唤助手，协助从战场上收集战利品
召唤杀人魔 Summon Killer Gremal	7	108	召唤杀人魔保护施法者
召唤树妖 Summon Larch	60	115,232	召唤树妖保护施法者
召唤岩石怪 Summon Rock Beast	105	1,110,550	召唤岩石怪保护施法者
召唤岩石巨人 Summon Rock Golem	100	803,618	召唤岩石巨人保护施法者
召唤蝎子 Summon Scorpion	15	1,119	召唤蝎子保护施法者。
召唤刺兽 Summon Spiked Dweller	48	61,235	召唤刺兽保护施法者
阳光射线 Sun Ray	66	242,157	释放强烈的光线，将目标化为灰烬
兑换 Transmute	1	19	将地面上的物品变为黄金，施用时将鼠标指向该物品，按C键施法，[illegible]
小闪电 Zap	0	5	释放小闪电攻击目标





本文以经典游戏《命令与征服》、《命令与征服.叛逆者》和前南电影《桥》为蓝本创作完成——

公元 1998 年 4 月，GDI 与 NOD 终于在欧洲波斯尼亚展开了最后的决战，5 年的血战，胜败在此一役。3 个月后，这场围绕泰伯利亚矿石的掠夺与反掠夺的战争终于结束了，泰伯利亚矿即将迎来人类和平利用的时代，但和平不是可以轻易获得的，这场最后的战争 NOD 险些就获胜，而逆转结局的是 7 位英勇的斗士

STAGE01



皮黑的山路崎岖不平，多年的战争将这个人间天堂变成了人间地狱，黎明的阳光从茂密的树叶间渗下，草丛里废弃的 M1 坦克还有不断有硝烟飘出，不远处仍可听见隆隆的炮声，天际间 GDI A-10 轰炸机呼啸着划过天际，甩开尾随的 SAM 导弹……小镇教堂的墙壁上布满弹孔，只有几只小鸟在屋檐上歌唱，带来少许生气。

一辆 NOD 吉普车在泥泞的山道上飞驰，前面的司机一脸苦相，脏兮兮的军服沾满油污，显然他已经几天没休息了。车子在山腰道路拐弯处停了下来，从车子后门走下一个瘦削的军官，小圆眼镜扣在脸上加深了他狡诈的色彩，从他鲜红的大盖帽就可以看出他是 NOD 的高级将领。

“杜根，你给我开车多长时间了？”大盖帽开口说。

司机一个立正，“5 个月，上校先生。”

“5 个月，这 5 年我一共换了 7 个司机了。虽然局势对我们不利，但很快战争结局就要扭转了，凯恩可以想到我就是我最大的荣幸。我们还有多远？”

“再 20 分钟就到了。”

“好，再过 48 小时。泰伯利亚的黎明就要来到了！我们走。”

两人登上汽车，很快就消失在晨光中。不远处，一座巨大的拱桥正沐浴在阳光下。

大桥现在处于 NOD 的控制下。大桥有三百多米长，宽宽的桥面可以并排开两辆坦克，桥墩有百米高，桥下是湍急的河水，山谷间的水汽弥漫在体态优雅的桥拱四周，使大桥平添几分神秘的气息。

桥头不远处，大量 NOD 士兵正在训练，还有几个在擦拭高射炮。一个 NOD 军官从桥边碉堡中匆匆走出，红色的贝蕾帽歪戴在头上，他右手端着 6 管机枪，时刻警惕着四周的动向。NOD 军官问身边的副官，“卡维利少尉，他们什么时候到？”显然他很焦虑。

“应该六点四十分到。快了，中校先生。”卡维利副官看看手表。

话才说完，一辆 NOD 吉普已经托着浓厚的烟尘停在了不远处。

“还真准时。”军官笑了，“我们去迎接他们。”

校验身份后，两位 NOD 军人敬礼互致问候。“NOD 黑手部队总指挥官瑞夫特上校奉命前来保护暴风雪大桥。”从车上下来的军官说到。

“守桥指挥官奥多斯中校奉命迎接瑞夫特上校，希望你一路顺利。”

“很好，我从沿途部队的设置可以看出你准备得相当充分，不过我还要看看你的士兵素质。”瑞夫特顺手将一根铁丝搭在公路的电网上，霎时间火花四溅，警报大作，大量 NOD 士兵从桥两侧涌出，很快就占据了有利的位置。四管高射炮和 SAM 导弹瞄着天空，而桥北侧和南侧的 3 个桥头堡上的 6 挺机枪已经将整个大桥封锁。

奥多斯中校带领瑞夫特和杜根进入一边的碉堡，拉下电闸关闭警报。

“四周埋地雷了吗？奥多斯中校。”瑞夫特点燃香烟。

“是的，上校先生，都埋了地雷。方圆几公里都在我们的控制下，大量 SAM 导弹可以有效遏制 GDI 空军空袭。战场在前方几十公里外，加上这里地形复杂，GDI 火箭对大桥几乎没有威胁。48 小时后凯恩将从桥南侧援助我们，我们的指挥部在桥北侧。”

“嗯哼，很好吗！奥多斯中校，你对这座大桥的政治意义了解多少？”

“作为军人，我只关心大桥的军事意义！”奥多斯中校的语气很生硬。

“啊，你别装蒜。这座大桥在政治上也有极高的意义，凯恩很重视这里。虽然我们损失惨重，但凯恩正带领大量部队来支援我们，这座大桥就是关键。一旦我们成功了，难道你就没有任何政治上的期望吗？战前我不过是个 NOD 少尉，现在已经是上校了，战争是发掘人才的好东西。”圆眼镜透出丝丝寒光。

奥多斯终于忍不住了“瑞夫特上校！我是一个军人，我曾经 3 次负伤！”

瑞夫特走到桥边，拾起一块石

头扔了下去，桥下轰然炸响了暗藏的地雷，硝烟散去，一个大坑留在了地上。"两次，中校阁下。第三次你不过被炮弹震了一下。"

"我认为这里不会遭到袭击，我们的防御相当严密，战场在很远的地方。"

"中校先生，这座大桥是这几百公里的地区内唯一通往战场的途径，GDI 的大部队不可能在短时间推进到这里，但这里很可能遭到 GDI 特种部队的袭击，对付他们我是内行，交给我处理吧。"瑞夫特在奥多斯中校讨厌的目光中自信的走进为他准备的指挥部。

在办公室里，瑞夫特掏出公文包里的资料，坐在凯恩的大头像旁边。

"杜根，你过来。"瑞夫特开口说，"你来看看这座大桥，她的桥拱是多么美丽啊！你觉得她象什么？"他掏出一沓照片，翻出一张暴风雪大桥的照片递给杜根，这张照片的下一张是一个 GDI 军人的照片，黑色的头发，高高的鼻梁，典型东方人的脸形隐藏在迷彩下。

"这……象屁股，嘿嘿，上校先生。"杜根傻笑着说，当他看见瑞夫特一脸严肃的样子就害怕了，杜根一个立正，"是臀部，上校先生。"

"杜根、杜根，你永远是个白痴！"

"是的，上校先生。"

"像个绞索套！很快我们将把绞索套在某个敌人的脖子上，但是会是谁呢？谁……"瑞夫特踱步到窗前，用望远镜看着远处的战场硝烟，再看看刚才的照片。"也许就是他！"

在战场的另一头，GDI 大军正在休整，后勤人员正忙碌于为猛犸坦克加油。也许是战斗过于艰辛，大家都动作迟缓，少数 GDI 士兵也抓紧时间抽几口烟或者蹲在一边给家里写信，而还有很多人正躺在地上睡觉，战地医院里不断有伤员进进出出。

这时，一架 GDI 支奴干运输直升机贴着地面飞临 GDI 后方指挥区。一个 GDI 士兵顺着绳索滑落至地面。他留着黑色的短发，个头不高，也就一米七左右，沉着冷静的目光扫视着四周。

大腕之紅色警戒II

一定得用"邪恶联盟"的战斗模式
用最复杂的地图
玩就玩海、陆、空全面进攻
基地展开就造兵营
矿厂最少也要 3 座
什么犀牛阿灰熊阿武装直升机啊
能造就快造
先让警犬探路
看见敌人就调头
多造几辆坦克
速度特快那种
对手兵力不足就上
甭管有事没事都得跟主人说：For mother Russia
一口地道的爱国腔
倍儿有架子
队伍里再带几个工程师
用运兵车装着
一下车就有 5 个
再派 2 辆天启殿后
生了 3 道杠的那种，就是一个字：狠
随便一扫就轰飞一片光棱
周围的帮手不是开米格就是坐飞碟
你要是学尤里啊
你都不好意思跟人打招呼
你说这样的部队一次可灭几家敌人
（我觉着怎么也得 3 家吧）
3 家！！！
那是最多，1 家起
你还别嫌少
还不打折
你得研究红色警戒II的真谛
有本事在单机上对付 5 个冷酷敌人的玩家
在战网上也许会被打得找不着北
什么叫游戏菜鸟你知道吗？
现在的菜鸟就是只知道玩单机游戏
但不敢上战网迎接挑战的玩家
所以我们玩游戏的口号是：除了单机，更要战网！

他在基地门口输入密码，乘电梯进入基地指挥中心。

在经过几道搜查后，他单独在终端前联系上级。"GDI 亚洲特别空勤团上尉炎星纳德奉命报道，请指示。"

终端闪烁着，一个美丽的女军官出现在银幕上。"你好，炎星纳德上尉。我是索菲亚少尉，GDI 高级联络官。但愿长途旅行没有影响你的效率，让我们先看看你的简历，你今年 26 岁，在中国得到良好的军事训练，射击成绩优秀，格斗本领也不错，是 GDI 将士中的佼佼者，从你以往的出色的战绩……包括营救 GDI 高级情报人员，协助离子大炮定位，指示空袭等等，我们认为你是执行这个任务的最佳人选。"

"什么任务？"炎星纳德问。

"别急，这个任务将由 GDI 最高将领直接布置。看这里，这位是 GDI 欧洲最高统帅罗曼洛夫元帅。"

屏幕上显示出一个职业军人的形象，虽然他看上去怪肥的，不过 GDI 欧洲的所有战事均由他领导。罗曼洛夫元帅背后的战略地图正在模拟战场的信息。炎星纳德还在迷惑时，罗曼洛夫开口了。

"美丽的索菲亚小姐，如果你不介意的话，我想和上尉单独谈谈。"

"当然，元帅先生。"索菲亚挂上耳机。

"炎星纳德上尉，"罗曼洛夫一脸严肃。"你知道，我们 GDI 和 NOD 的战争已经持续了 5 年，5 年里，在亚洲、非洲、中欧我们投入了大量兵力。现在，是决一胜负的时刻了。虽然刚才的情报显示我们已经掌握了战场的主动，NOD 圣殿已经被摧毁，但我们仍危机四伏！"

"什么危机？"炎星纳德急切地说。

"我们现在处于波斯尼亚地区的部队与残余的 NOD 兵力几乎相当，我们约有 4 万人，对方有 3 万人。但是刚刚投诚和被俘的 NOD 将领都传达了一个信息，凯恩正带领 2 万精锐快速反应军队赶赴战场支援，再过 48 小时就到这里了，而我们的援军由于机动性差，要 54 小时后才能到达。我们在经过几天鏖战后元气大伤，实力虽然足够对付剩余的 3 万 NOD，但如果对方增援到 5 万……"罗曼洛夫咳嗽一声。"我必须坦诚地说，这场战役 NOD 很有可能反败为胜！"

炎星纳德一怔，"那么总部派我来一定有什么重要任务！"

"是的，看这里。"屏幕上闪烁着出现一座拱桥。"这是暴风雪大桥，是凯恩增援前线的必经之路，也是那里方圆几百公里 NOD 唯一的支援与撤离路线。你的任务就是在 48 小时后炸毁它！不能早也不能迟。太早凯恩会通过其它途径支援，太迟的话……你知道后果是什么。"

上尉疑惑了。"桥在哪里？我甚至无法靠近它……"

"在战场的后方，NOD 的控制区里。黑手部队已经在这里驻扎了一个营的兵力，桥四周已经埋了地雷。看见桥头了吗？这里还有一些火力点。我们的正规军无法及时推进到那里，所以要靠你和你的小队去炸掉它。"

炎星纳德摇摇头。"这太难了，你相信我超过相信空军和炮兵？"

"让我的军事顾问来回答你的问题。尤瑞！"

高瘦的尤瑞夹着一堆资料走了进来。"见到你真高兴，上尉。我已经看了你的简历，你的战绩和哈洛克上校比起来毫不逊色。言归正传，由于暴风雪大桥位于敌后，空军长途奔袭显然会遭到 NOD 防空部队的拦截，损失将会极其惨重，加上总攻时的每一架飞机都是宝贵的，所以我不建议使用空军，还有，由于暴风雪大桥连接了两座高山，桥址位于山腰，炮兵拿它根本没有办法。这几天天气很差，也影响了离子大炮的精确度。所以摧毁她就要靠你了！"

"我再补充一下，"罗曼洛夫说道。"由于我们得到线报，泰伯利亚矿石研究专家雪梨·莫比阿斯教授正被囚禁于 NOD 圣殿废墟下方的地堡里，我们已经派哈洛克上校前去营救，所以这次行动的总指挥就是你，炎星纳德上尉。"

炎星纳德倒抽一口凉气。"这太难了，我几乎没有任何把握啊！"

"听着，上尉。"尤瑞神情严肃地翻开文件夹。"后天上午，也就是 48 小时后，我们将发起总攻。将一举摧毁残余的 NOD 军队，如果对方得到援助，我们都得死，你想想，4 万战士啊。"

"那我该怎么炸，我需要满满一卡车炸药。"上尉再次发问。

"如果在关键部位放置炸弹，只要 4 箱 C4 就够了。"

"关键部位在哪里？我该找谁得到答案？"

"去找设计和修建这座大桥的工程师阿特雷德，我们的情报员麦克尼尔也参与了大桥的修建，你将会得到他的帮助。"

"麦克尼尔和工程师在哪里？"

"他们都在敌后，NOD 控制区。我要提醒你，阿特雷德这人是很孤僻的。"

炎星纳德点点头，"好吧，我还将得到什么坏消息？"

"爆破专家沙督卡上士将支援你，你还将从另一位情报员卡鲍那里得到炸药的具体来源，由于人员匮乏，你只能从总部挑一个特种兵协助你。注意，你们到达后就立即联络当地反抗力量的领导人，成功后立即发报，我们好及时调整战术。"尤瑞将地图递给炎星纳德"你初来波斯尼亚，这是个多山的国家，麦克尼尔和沙督卡熟悉地形，好好关照他们。"

"这倒是一个好消息。好的，我接受任务，可以离开了吗？"

"是的，上尉。祝你好运！"罗曼洛夫和尤瑞齐声说。

炎星纳德回头看着大银幕说"不要急于把桥从地图上勾掉！"

"我们已经把它勾掉了！"



炎星纳德在尤瑞的陪同下来到特种兵训练营，3 名战士正在训练。尤瑞将他们召集起来问话。

"说说你们喜欢的武器吧？"炎星纳德问。

"绳子！"

"步枪！"

前两个说。

"刀！"第三个士兵大声回答，他实际年龄有 25 岁，但没有刮干净的胡子让人感觉他有 40 岁，他身上穿着本地人的衣服，左手拿着匕首。

尤瑞介绍说："他叫斯拉维克，是波斯尼亚本地的反抗力量的士兵，前不久加入了 GDI。"

"你们有枪吗？"炎星纳德问。

"在库房里，你们可以自己去拿。"

"时间来不及了，把你的枪给他们。"

"不行！"尤瑞说。

"缴他的枪！"炎星纳德对三名士兵说。

"他不会给的。"

"我没叫你们祈求！"

斯拉维克首先走了出来，另两个人却迟迟不敢行动。只见他一把摘下尤瑞腰上的手枪，然后扔给炎星纳德。

"抓住他！"尤瑞下命令了。另两个士兵马上向斯拉维克扑过来，斯拉维克不慌不忙，灵活地闪过他们，对着其中一个大个子的腮帮就是一拳，对方马上就瘫了。另一个士兵从后面抱住斯拉维克，但他没想到对手对着他的脚尖踩了一脚，他抱着脚也倒了下去。

炎星纳德笑着将手枪还给尤瑞，"斯拉维克和我走。"他转脸看着瘫倒在地上的两个"傻瓜"说"对不起啊，小伙子们，你们没执行我的命令啊。"

炎星纳德带着斯拉维克乔装打扮成平民模样后在运兵车的帮助下绕过战场，在进入 NOD 控制区后，他们下车偷偷潜入了敌后……

敌后的平民在 NOD 的邪恶统治下生活痛苦不堪，NOD 士兵几乎掠夺了他们一切维持生活的必需品。人们纷纷拿起武器，反抗强暴。

在通往 NOD 前线的崎岖道路上，两个反抗组织成员正在电线杆上安装炸弹。很快安装完毕了，两个人中的一个一边放引爆线一边后撤，这时才能看出他是个十八岁左右的青年，鸭舌帽戴在头上才显得有些成熟，而他的另一个伙伴穿着破旧的军服，背上背着火箭筒，正用灵巧的手摆弄引爆器，他把引爆线插进引爆器，然后左手抓住脖子上的项链，对旁边的助手说"好运气，佛里曼。"右手轻轻一扭，炸弹从远处开始一个一个爆炸，顷刻间几十根电线杆从中间炸断。佛里曼啧啧地说："沙督卡，你好聪明，从中间炸，NOD 无法用电线了，要装新的还要把旧电线杆拔出来。"

两个爆破专家收拾好装备，快速离开了现场。没走多远，两个可疑的人拦住了他们。

"你们干得不错啊？"其中一个家伙先开口了。

"你想干嘛？"

"找个人！"先开口的摘下遮着半张脸的帽子，原来就是炎星纳德上尉。

"炎星纳德！我的朋友，什么风把你吹来了？"沙督卡张开双臂拥抱自己的老朋友。"别害怕！他是炎星纳德，我当年在菲律宾的战友。这是佛里曼，我的新助手，学得很快。"

四个人在山坳里休息，炎星纳德对同伴们说"这次我们奉命来完成一项艰巨的任务，任务的内容对其他 GDI 士兵是保密的。现在将任务内容告诉大家，我们的目标是位于敌后的暴风雪大桥，必须尽快将她炸毁，为防止泄密，具体细节我以后会告诉大家。"

"太好了，我就喜欢爆破。"沙督卡笑着拿出面包。"佛里曼，好小子，给我酒！"

"不行，你不能多喝。"显然佛里曼很尴尬。

"好啦好啦，这是我多年未见的朋友，少喝一点没关系。我说，怎么称呼你呢，来杯酒吗？先把你的刀子借我切片面包……"沙督卡对斯拉维克说。

"有就来点，接着……"在远处警戒的斯拉维克将匕首扔给沙督卡，匕首直挺挺插在沙督卡手指缝下的面包上。"好家伙！你从哪里找到他的？"佛里曼惊愕地看着炎星纳德。



突击小队一行四人现在必须用最快速度联系到麦克尼尔，接头的地点就在酒吧的阁楼里。

灯红酒绿的酒吧中座无虚席，NOD 士兵正在吃喝玩乐，天花板上弥漫着难闻的烟味。一个美丽的塞族姑娘跳着欢快的民族舞蹈，走到坐在把角的佛里曼身边，轻轻递给他一条勾边的手帕

炎星纳德和沙督卡悄悄从后面翻窗进了阁楼，房间里麦克尼尔已经在等候了，他满眼血丝，穿着深蓝色的外套，头发不长，散乱地扣在头上。"你们比预定时间早了！"麦克尼尔说，"还有一个人在哪儿？"

"在外面警戒。"佛里曼走上前，把手帕放在桌上。

"好吧，首先告诉大家一个好消息，凯恩的增援军队由于我们有效的阻挡，步伐已经有所放慢，估计将于后天早上 10 点抵达暴风雪大桥。坏消息是，NOD 似乎也察觉了我们的意图，他们的新指挥官——瑞夫特是个狡诈的家伙，他已经下令搜捕我们的目标——工程师阿特雷德，所以……"

麦克尼尔还没有说完，"轰"的一声巨响，门被撞开了，一个带礼帽穿长风衣的家伙冲了进来，脸朝下一头倒在桌子上，背后插着斯拉维克的匕首。

斯拉维克闪了进来说"他偷听。"当他和麦克尼尔对视时突然一怔，好像他们是一对仇人。麦克尼尔拔出匕首，慢慢走到斯拉维克面前。

"是吗？你也打算给我一刀吗？"

"我说过了，他在偷听！"

炎星纳德似乎看出了名堂，"好啦你们俩，现在最重要的是执行任务，私人恩怨以后解决！既然有人偷听，我们很有可能已经被跟踪了，必须马上撤离！现在的当务之急是找到阿特雷德。"

一个小城镇就座落在几公里外，这里是阿特雷德家的所在地。四十多岁的阿特雷德略微发胖，留着络腮胡子，他性格孤僻，照麦克尼尔的话说，"他和他自己都不合作。"

工程师的家整洁安静，他正在二楼吃小点心。突然门铃响了，两个 NOD 黑手特务象幽灵一样缩在门口，"你是设计这座大桥的人吗？"他们掏出照片。

"是的，是我。"

"好的，我们的指挥官瑞夫特上校想和你谈谈。"

"那我上楼换一件外衣，可以吗？"

特务们对视一下，"好的，不过快一点！"

上楼后，他们还检查了一下更衣室。突然，窗户破了。炎星纳德和沙督卡冲了进来，显然这是一个营救工程师的好机会。黑手特务也不是吃素的，拔出匕首向他们扑去，炎星纳德飞起一脚向对方拿匕首的手踢去，没想到黑手这招是虚的，匕首略回收，接着一脚踢中炎星纳德的左大腿，"啪"的一声，炎星纳德被踢得侧翻过去……不过上尉的功夫可不是虚的，他左手撑住地，整个人几乎倒立，右脚一下踢到黑手的脖子上，好大的力气，对手的脖子已经折了。接着他掏出无声手枪，"突突"两声，另一个被沙督卡打倒的家伙也见了上帝。

这时，更衣室的门开了，阿特雷德穿着笔挺的厚西服出来了，看见沙督卡正揉着拳头。炎星纳德开口了："你是阿特雷德吗？我们恐怕打断了你的休息。"阿特雷德脸上没有表情"那么，我应该荣幸

的和谁走呢?"

"你现在必须和我们走,马上!"



炎星纳德和沙督卡带着工程师在预定地点和斯拉维克、佛里曼和麦克尼尔碰头。"我们下一步是去和卡鲍见面,只有他知道炸药放在哪里。"麦克尼尔说。

"什么炸药?"阿特雷德疑惑的问。

"你不用管了,和我们走就行。"

卡鲍的家是一栋建在河上的磨房,巨大的水车正推动磨盘旋转。小分队推开门进入房间,卡鲍不在家里,不过倒有一个美丽的姑娘正在收拾房间,他戴着黑色的贝蕾帽,金色的长发披在肩膀上,蓝眼睛象深深的湖水。

"你是谁?在这里干什么?"炎星纳德警惕地握住手中的来复枪并指着对方。

"我是奥克赛娜,卡鲍的妹妹。"

"卡鲍的妹妹?我怎么不知道?"麦克尼尔上前一步问。

"卡鲍被NOD抓走了,我是他的远房亲戚,我也是反抗NOD的地下组织成员。卡鲍在被捕前托付我告诉你们炸药的放置地点。"奥克赛娜回答。

炎星纳德很无奈"好吧,你和我们一起走,先不要说炸药的地点。你有武器吗?"

"我有,我的枪法很好,狙击是我的拿手本领。"奥克赛娜抱起她的约一人高的狙击步枪。

正当他们打算离去,斯拉维克喊道,"NOD巡逻队过来了,还有一辆喷火坦克"

果然,NOD巡逻队正排着队向这里走来,后面的喷火坦克的喷火管还带着余火。

"这里有逃跑的路吗?"

"有,这里!"奥克赛娜掀开地板,隐藏在磨房下的木梯直达河对岸

他们刚下去,NOD士兵就砸开了门开始搜查房间。有一个军官模样的在地板上走来走去,突然,他发现了出口。"你,去看看!"他指着一边的士兵。

大腕之叛逆者

一定得找经验最丰富的特种兵
用最精确的地图
拿就拿威力最大的机枪
手雷一扔就炸
子弹最少也得七、八百发
什么火箭啊、C4啊、狙击步枪啊
能拿的都给他拿上
左手有卫星定位
头上挂着夜视镜
身后再跟一个医疗护士
特漂亮特清纯的那种
特种兵一行动
甭管有事没事都得跟人家说:May I take your order
一口地道的情人腔
倍儿有架子
身上再背个阿迪达斯背包
地图用防水的
光展开就2米宽
再端一挺AK突击步枪
本·拉登喜欢的那种,就是一个字:狠
随便一扫就撩倒一罗
周围的帮手不是开矿车就是开天启
你要是学小狗啊
你都不好意思跟人打招呼
你说这样的小队一次可杀多少敌人
(我觉着怎么也得二十个吧)
二十!!!
那是成本,四十起
你还别嫌多
还不打折
你得研究特种兵的心理
有本事在Westwood Online杀二十个的小队
根本就不在乎再多杀二十个
什么叫游戏高手你知道吗
游戏高手就是什么游戏都玩
但最喜欢的就是Westwood
所以我们玩游戏的口号是:不求最好,但求Westwood

这个倒霉蛋刚刚掀开地板就被子弹打穿了肚子,"这房子是木头的,不要用手雷,快出去包围他们!"军官叫嚷着夺门而出。这时河对岸奥克赛娜的狙击步枪开火了,一颗12.7mm子弹穿过了军官的脑壳,他应声倒地,子弹接着又穿过了后面一个家伙的心脏,余下的敌人成了瓮中之鳖。最后离开的佛里曼顺手将一包c4扔在房子下面,随着一声巨响,房子和里面的NOD士兵飞上了天,木片、尸块在天上盘旋

河对面的喷火坦克尽管无法过河,但它喷出的高温火焰仍追着突击小队不放,突然,阿特雷德摔倒了,眼看就要被烧死,沙督卡快速拉开火箭筒的套管,"嗖"的一声,火箭弹拖着长长的尾气向喷火坦克冲去,炸开了燃料罐,顿时喷火坦克成了一个大火球。

炎星纳德拍拍奥克赛娜的肩膀,"你的枪法真棒!"

"谢谢,不过它太沉了,你可以帮我拿吗?我可以拿你的来复枪。"奥克赛娜指指自己的狙击步枪。

"我劲大,我来!"斯拉维克拿过狙击步枪。"你空手行军会轻松些。"显然,斯拉维克不相信奥克赛娜。



小分队在崎岖的山路上前进,据麦克尼尔说,还要穿过一片沼泽。正午的阳光直照在队员们的头上,没有经过训练的阿特雷德很快就累了,他脱下外衣和帽子,不断气喘吁吁地擦着额头上的汗。

沙督卡陪着阿特雷德,他看着阿特雷德的样子很不舒服,便说"我来帮你拿衣服。"

"谢谢,你叫沙督卡吧!我们去哪里?你是干什么的?"阿特雷德有意套话。沙督卡这人向来大嘴巴"我是专门搞爆破的,其实咱俩是对头啊!"

"为什么?"

"你想,你是造桥的,我是炸桥的,我们不是对头吗?尤其是炸你的暴风雪桥……"

沙督卡突然发现说错了话,阿特雷德一把夺回外衣,回头怒气冲冲地对麦克尼尔说."这是怎么回事?我们曾经共同参加了暴风雪桥的建设,你想干什么?"麦克尼尔无奈地拿下帽子。"对不起,工程师,我们一起修建了她,现在一起去毁灭她。"

阿特雷德猛跑几步,追上前面的炎星纳德,抓住他的肩膀喊道:"我不允许你碰我的桥!"炎星纳德回头看看沙督卡,然后对斯拉维克说"从现在起,你负责工程师的安全,不要离开他半步。"

"听着!"阿特雷德发怒了"我发誓一定要阻止你的行为!"

"一定要炸了暴风雪桥,而且要在你的帮助下炸!"炎星纳德的语气斩钉截铁。

"NOD巡逻队!他们朝这里追来了!"奥克赛娜摘下望远镜喊着。小分队立即向沼泽撤退。

沼泽里是齐腰深的水,水面上布满芦苇,队员们在草丛中摸索前进,而后面的NOD巡逻队也在拉网搜索。高高的芦苇是极好的隐蔽物,但也容易迷失方向。

炎星纳德、奥克赛娜、佛里曼和麦克尼尔走在前面,后面是阿特雷德、斯拉维克和沙督卡。他们将枪举在胸前,以防止瞎火。沙督卡跟着斯拉维克,突然他感觉脚下一滑,一只脚已经深深陷入了泥潭,他立即保持不动的姿势,对前面的斯拉维克喊道"嘿,伙计,我陷进去了,快救救我!"斯拉维克马上把绳子抛给伙伴,慢慢把他拉了出来。

可是他俩万万没有想到,前面的阿特雷德已经乘他们不注意悄悄溜走了,他当然不愿意和要伤害自己杰作的人在一起。

当斯拉维克和沙督卡上岸后发现大家正惊异地看着他俩。"工程师人呢?"炎星纳德问。

"不是和你们在一起吗?"

"我告诉过你,不要让阿特雷德离开你的视线的!"

"对不起,我陷进了沼泽,不是斯拉维克的错。"

炎星纳德急了:"佛里曼、沙督卡和我回去找,斯拉维克你和其他人等在这里!"

这时,阿特雷德已经在沼泽里迷了路,他稀里糊涂地在沼泽里转悠,殊不知NOD已经发现了他。NOD不会在意对方是什么人,尤其是一个没有武器的平民。

他们开枪了,当阿特雷德听见"嗖嗖"的子弹声后他真后悔了,子弹打在他四周,吓得他抱着脑袋撒腿就跑,子弹在脚边溅起高高的水花,密集的火力削断了大排的芦苇。

炎星纳德凭借枪声判断了阿特雷德的位置并飞快地向他跑去。迎面碰上了逃来的工程师,沙督卡马上架住他,把他拖到身后。接着,炎星纳德的枪响了,大量子弹穿过芦苇丛倾泻在追赶的NOD士兵身上,GDI装备的自动来复枪的射速远远高于NOD的步枪,枪口喷出长长的火焰,被打断的芦苇碎片到处飞扬,子弹轻而易举地击穿了NOD士兵的护甲,自动来复枪附加的榴弹发射器将NOD士兵的身体连同淤泥一起炸上天,一炮、两炮……很快对方就没有反应了。

"快撤退!"两人抓紧时间架住阿特雷德向集结地飞奔。没走几步,NOD的枪声又响了。他们三人都在对方火力的范围内……这时突然传来撕亚麻一般的机枪声,是佛里曼!原来佛里曼已经摸到NOD援兵的后方,他从后面用机枪撂倒了大片的敌军,对方甚至还没弄清原因就见了上帝。佛里曼暴露自己后就向沼泽的另一边跑去,NOD士兵马上被佛里曼吸引并追击而去。

"佛里曼!回来!"沙督卡急切地喊到,但声音早已被枪声淹没。佛里曼一边朝相反方向飞奔一边向后方的追兵还击,个头矮小的佛里曼行动灵活,在地形掩护下,子弹只能落在他旁边并留下一排排水花,他利用身体的优势,多次隐藏于杂草之间,躲避子弹并有效还击。NOD士兵还没有反应过来,子弹就已经打穿了他们的身体。不过佛里曼到底是孤身一人,很快子弹就不够了,他不得不撤退。就在他跑过一个没有芦苇遮挡的开阔地时,NOD士兵打中了他的膝盖,虽然他勉强跑了几步,但伤口太大了

显然,对手使用了达姆弹,这种子弹造成的伤口大小是普通子弹大小的数倍,血液从伤口喷射而出,与其说是伤口,不如说是洞,鲜血染红了水面。佛里曼倒在水中,由于失血过多,他的意识开始模糊,口中呼喊着"沙督卡……沙督卡……"他的枪也掉在水中,怎么找也找不到

NOD士兵从四面八方围过来,他们放下手中的枪,显然要抓活口审讯,佛里曼拖着几乎断掉的左腿,在水中痛苦地爬行,嘴里依然喊着"沙督卡……沙督卡……"他没有看见沙督卡出来救他,绝望的佛里曼捂住脸,泪水夺眶而出。二十多个NOD士兵围住了佛里曼,带头的一枪托砸在他头上。"说,其他人在哪里?你们哪里来的武器,来这里干什么?"

"呸,你去死吧!"佛里曼吐了口唾沫。

远处的炎星纳德、沙督卡和阿特雷德将这些事全看在眼里。沙督卡看见自己的好徒弟忍受着这样的痛苦,心象针扎一样痛苦,尤其当他听见佛里曼痛苦地呼唤他的名字,沙督卡真恨不得倒在地上的是自己而不是佛里曼。

"不能让他被活捉。"炎星纳德痛苦的决定着"引爆他。"沙督卡看看无助的佛里曼,拿出引爆器,再看看无奈的炎星纳德,"再见了,佛里曼!"沙督卡闭上眼睛猛地转动了手柄……

随着"轰"的巨响,佛里曼背囊中装有无线引爆装置的C4炸药被引爆,巨大的冲击波带走了他,那二十多个NOD士兵也纷纷倒地,他们有的脸朝下口吐鲜血,不停地翻滚,破裂的尸块洒得到处都是。

过了一会儿,沼泽地又渐渐恢复了平静,风中隐约可以听见沙督卡的哭声,沙督卡跪在地上,手中撕扯着芦苇草,他一直把佛里曼当作自己的唯一亲人对待,现在他什么也没有了。

阿特雷德站在旁边,他将帽檐拉下不去看沙督卡。这时,沙督卡爬了起来,"你,都是你!"沙督卡抓住阿特雷德的外衣,"你听着,我要炸了你的桥,我要炸了你和你所有的桥!"

"冷静,沙督卡!"炎星纳德将伙伴拉到一边,"我们还要完成任务!"

他们俩带着沉重的心情,将阿特雷德架出了沼泽。这时的阿特雷德已经意识到自己的固执带来的严重后果,他一言不发,表现得很合作。



小分队进入一个繁华的小镇,这里是真正的NOD控制区,整晚实行宵禁,黑手部队不断在街道上巡逻,和他们对抗是没有好下场的。

一行人绕开小镇继续前进,来到一片废弃的矿厂。由于天色太黑,夜视仪里的水汽影响了使用,他们又不能开照明灯,所以只好在废墟里摸索前进。

突然,数十道光柱笼罩住他们,被发现了!

"举起手来!马上丢掉武器,不然我们开枪!"身处包围圈中的敢死队员就这样统统被俘虏了

牢门打开,一个魁梧的NOD军官走进来审讯这群GDI囚犯。他穿着笔挺的黑手呢制服,胸口挂着一排勋章,戴一顶漂亮的红色大盖帽。他后面跟着一个NOD军官,粗壮的手臂挥舞着橡皮棍。

"你们好啊,女士和先生们。"大盖帽先开口了。"我的名字叫曼达札,你们可以称呼我少校,我的绰号是鼹鼠。这位是哈肯尼上尉。"他指着后面的跟班。

曼达札走到沙督卡的面前问"这位先生你好啊?可不可以告诉我你的名字?"

"沙督卡。"沙督卡回答道。

"嗯……沙督卡先生,能不能告诉我你来这里干什么啊?"

"我们来收玉米。"麦克尼尔说。曼达札转过头."啊,太好了,请你出来。哈肯尼上尉的手下想和你谈谈。"麦克尼尔无奈地走出牢房,跟着哈肯尼的手下出去

曼达札回头扫视着队员们"各位,请把手举起来。"队员们没有选择,只能举起双手。

"哈肯尼,让我来教你看手相。"曼达札走到炎星纳德面前,"这是一双历经沧桑的老兵的手,是一双杀过人的手,你还去过菲律宾,你去那里干什么?也是去掰老玉米?!"

曼达札走到阿特雷德身边说:"啊,多么灵巧的手啊!你从没杀过人,但我保证你的桥比你活的久!"炎星纳德猛地抬头,难道计划暴露了?!

接着他绕开奥克赛娜,一边直接着斯拉维克的手一边自言自语地说"请收回手吧,女人的心我猜测不透。哦来看这双手,这是一个好人,你的全名是汤姆·斯拉维克!别担心,先生们,斯拉维克曾经是抵抗组织的领袖,不过他却没有接受上级的杀死他的一个同伴的命令,因为他不相信那个同伴真的是我们的间谍。"

突然,外面传来麦克尼尔的惨叫。"你既然知道了我们的底细,为什么还要折磨他?"阿特雷德激动地问道。

"我不希望我的人一天到晚闲着,"曼达札踱步离开牢房,"为这位美丽的女士单独准备一间牢房,从餐厅给他们拿晚饭,我掏钱。"

没多久,麦克尼尔被扔了进来,炎星纳德赶忙把他慢慢扶起来;麦克尼尔的嘴角挂着血迹,左眼也浮肿起来。"我……我什么也没有说,真的……"

"别说了,NOD完全掌握了我们的计划。"听见这话,麦克尼尔举起手指着斯拉维克说,"叛徒就是他!"

"你胡说!"斯拉维克急了。

"够了,安静!"炎星纳德说到:"大家不要内讧!"

"我们来玩牌吧。"阿特雷德说着从鞋帮中取出一盒藏着的微型扑克,大家很惊讶地看着这一切……就这样,他们度过了一个不眠之夜。■

【上篇完】

附:出场人物表

GDI

炎星纳德上尉	特别行动队队长
斯拉维克	机敏善战的GDI士兵
沙督卡上士	GDI爆破专家
佛里曼	沙督卡的徒弟
阿特雷德	大桥设计师
麦克尼尔	GDI情报员
奥克赛娜	GDI情报员卡鲍的妹妹,抵抗组织成员
曼达札	GDI潜伏情报员
尤瑞	GDI军事顾问
索菲亚少尉	GDI高级联络官
罗曼洛夫元帅	GDI欧洲最高统帅

NOD

瑞夫特上校	NOD黑手部队总指挥官
奥多斯中校	NOD守桥指挥官
杜根	瑞夫特上校的司机
卡维利少尉	奥多斯中校的副官
哈肯尼上尉	NOD行刑队队长

更正:由于排版原因,2002年3月号的《帝王:沙丘战争》攻略一文的作者"征服者"未能正常显示,特此声明并致歉。

魔兽乱弹

关于魔兽争霸叁的二三事

文/War3CN.Ediart

2002年4月1日
暴雪官方网站

暴雪正在开发《魔兽争霸Ⅲ》第五种族：熊猫帝国。熊猫是被半人马从他们宁静的家园中驱赶出来的流浪种族，为寻找一块新的家园而在战火纷飞的卡利姆多大陆上不知疲倦地战斗着。

在经过一段时间的幕后开发之后，暴雪决定让熊猫帝国加入这场游戏。先前也有许多线索可以证明他们的存在，比如在恶魔猎手武器上的熊猫图样可以说明恶魔猎手在捕猎恶魔之余还捕猎熊猫。同样你也可以在暴雪公布的"暗夜精灵大战亡灵"那张壁纸中找到一些熊猫。Beta测试者将可以在下一个版本的补丁中见到这个种族。熊猫帝国将被完全加入游戏中并与其他种族进行平衡性调整。《魔兽争霸Ⅲ混乱王朝》的发行不会因此而延期。

魔兽的爱好者们炸了窝。

各大魔兽论坛上出现最多的字眼除了Panda还是Panda。

熊猫和愚人节：暴雪的幽默感

暴雪也许应该被玩家把总部拆掉——他们令人惊讶地策划并实施了有史以来最有戏剧性、计划最周密的愚人节笑话，而且上当的自称对暴雪了如指掌的笨蛋肯定不止我一个。4月1日，在玩家们等候《魔兽争霸Ⅲ》Beta 1.20版补丁时，暴雪发布了骇人听闻的"熊猫帝国"新闻，并且附有兵种介绍和屏幕截图。由日本武士般的中国熊猫建立的帝国，你信吗？我信了。理由是上次的愚人节笑话——暗黑Ⅱ中的奶牛关——最后被证实并非笑话，所以这次暴雪说要加入新种族我一点都不吃惊。

然而到了第二天，我操纵一队熊猫去抄敌人老窝的梦想化为了泡影。国宝们最终没有摆脱成为愚人节笑料的命运，我也成了迷信暴雪的典型。不可否认暴雪的美工Samwise对熊猫已经热爱得无以复加，这是好事，但他同时也对日本刀有浓厚的兴趣，于是我们就看到了这不伦不类的日本熊猫。

愚人节过后，熊猫事件逐渐平息了，想要在魔兽Ⅲ中看到熊猫的愿望只好落空。但很快我们就发现了暴雪过剩的幽默细胞对Beta 1.20版补丁产生的影响：英雄物品中出现了一堆奇奇怪怪的东西：

健康手册
Manual of Health
英雄的生命值上限永久提高50。手册的封面居然是熊猫的大头照。

勇气头盔
Helm of Valor
装备之后使英雄的力量和敏捷各加4。头盔的外形让我想起了美国队长。

敏捷的便鞋+3
Slippers of Agility +3
装备之后使英雄的敏捷+3。这难道不是蜘蛛人的鞋子么？

在笔者的脑海中，暴雪根本就是一个擅长制作卡通风格游戏的公司，当然这不是说它制作的写实风格的游戏就不好，但是风格趋于压抑的《暗黑破坏神》和《星际争霸》几乎让人忘了暴雪是靠《魔兽争霸》中那些绿皮肤的卡通兽人起家的公司。魔兽Ⅲ终于让暴雪的家伙们找回了当年的幽默感：看看游戏中慢条斯理地在地图上游逛的绵羊和野猪，绵羊一脸欠揍的样子，野猪则摆出天真的表情，拉近了看还真是又可爱又可笑，对着一个单位猛点鼠标左键可以让他说出很多令人喷饭的话来，比起星际中的坦克唱歌有趣了一百倍，当然前提是你听得懂；胖乎乎的兵种造型更是有利于在MM中推广即时策略游戏，暴雪功德无量啊……

随机性和平衡性：命和钱？

牛头人酋长马恩·雷角把巨斧拄在地上，靠着神庙中央的生命之泉喘气。他和他那呲牙咧嘴的兽人部队一举铲除了盘踞这里的豺狼人小队，并且得到了可观的经验值和金币。马恩拖着重伤的身躯走到豺狼人的尸体旁，从七零八碎的尸体下找出了一颗火红色的宝珠。

马恩端详着这颗宝珠，但以他脑壳中的那些脑浆还不足以知道这到底是个什么玩艺儿。牛头人酋长满怀期待地抬起头，祈求神给他一些指引——很快，善解人意的天神看到了酋长迷茫的表情，于是一只绿色的大手凭空飘了过来，点了点宝珠。天神和马恩同时看到了这样的信息：

火焰之球
Orb of Fire
给装备火焰之球的英雄的每次攻击增加6-12点伤害。

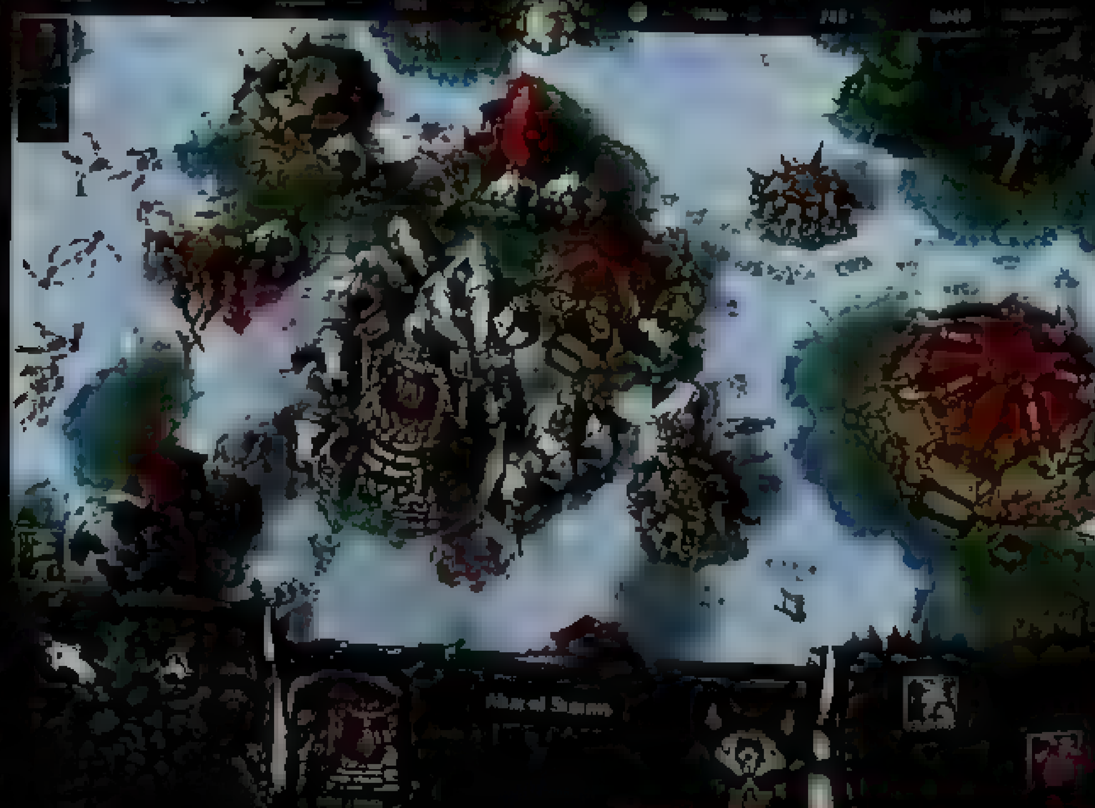
马恩·雷角虔诚地感谢天神的指引，准备将火焰之球收进行囊。这时他听到天上传来了浑厚的声音："TMD！怎么是火焰之球？！上次跟人家打，我在这里捡了个霜冻之球（Orb of Frost），除了增加6-12点伤害，还有冰冻减速效果！这次没有霜冻之球了？！！！"巨响如雷，牛头人酋长@#%$!"……

同样是5级宝物，出现的几率是一样的，但玩家拿到火焰之球时绝对不会像拿到霜冻或闪电之球那样欣喜若狂——前者不过增加一点点伤害，而后者几乎可以让敌人的所有部队都变成废物，换作你愿意要哪个？请注意，这种决定性物品的出现是随机的。它不取决于你是否可以一次降下19个机械巨人，也不取决于你能否用6个鬼兵一次锁定一队航母，唯一的决定因素就是随机。

一位圣骑士正在单挑一个恶魔猎手，双方都奄奄一息。此时圣骑士和恶魔猎手的攻击力都是40-50，他们的生命值都只剩下45了。圣骑士一锤抡过去，造成了44点伤害，恶魔猎手暗叫"好险"，然后一刀砍过来，造成了46点伤害。圣骑士含恨九泉、死不瞑目：大家都是一下就死的命，凭什么我这么背运？！恶魔猎手捡了一条命，带着后续部队一路杀到人类基地，人类玩家大势已去，GG了。郁闷吧？肯定很郁闷，要怪只能怪随机伤害的设定。

《魔兽争霸Ⅲ》中的随机性到底会不会破坏了RTS的命脉——平衡性？应该不会，虽然有上面那两个很有说服力的实例。竞技游戏最大的随机因素在于人，而不是机器。所谓"一招不慎全盘皆输"说的就是人的问题。你不能预见你杀掉那该死的怪物之后可以得到什么东西，但你知道杀掉它可以得到东西，这种随机是在可被控制的范围内的。而你如何开局，你的对手如何开局，甚至于采矿的工人多绕了个弯导致的不确定性因素都是不可预见的，所谓竞技游戏就是要让玩家应付层出不穷的随机问题：敌人的第一波进攻是用步兵还是火枪手？他是单兵营攀科技还是双兵营Rush？这些问题的不确定因素比起物品和随机伤害来要大得多。星际也有许多随机的参数，还不是很平衡么？

所以随机性和平衡性并非不可兼得，如果各位看官仍想进行绝对有确定性的游戏，请用自己的左手和右手猜拳，绝对平衡，而且没有随机性。



看到图上的熊猫，谁会怀疑暴雪的恶作剧？

暴雪和破解：升级并快乐着

在谈论暴雪的《魔兽争霸Ⅲ》Beta升级补丁之前，我们先来看看游戏测试启动以来的更新列表：

2002年2月7日 Beta测试开始
2002年2月8日 1.02补丁发布
2002年2月13日 1.03补丁发布
2002年3月7日 1.10补丁发布
2002年3月9日 1.11补丁发布
2002年3月15日 1.12补丁发布
2002年3月17日 1.13补丁发布
2002年4月12日 1.20补丁发布

如果把这些升级补丁的变动全写出来，稿费足以让我半年衣食无忧。当然我不能这么做，所以还是总结一下这些升级补丁共同的规律和趋势吧。

从1.02到1.20，《魔兽争霸Ⅲ》Beta的补丁表现出了什么趋势？版本号一个比一个高是当然的，除此之外呢？那就是各个种族越来越有各自的特色。

1.02版四个种族完全相同的"兵营－二级主基地－祭坛－三级主基地"的升级路线到了1.20版已经面目全非了，四个种族基础兵种间的差异越来越大，建造方式越来越独特。

各个种族的法术越来越强，尤其是侦察地图的法术不断得到加强。

空军越来越强，兵种相克性越来越明显，尤其是在1.20版大幅度修改了攻击/防御类型和护甲的计算方法之后，以前版本中常见的xx海被有效遏制了。

英雄的作用一再被提高，至于平衡性，倒没觉得越来越好，最近就有玩家评论1.20版比以前的版本更不平衡——

一点都不奇怪，因为这些改动都是为正式定版所做的试验。暴雪就是在用测试版不断收集各个兵种的平衡性数据，加以改动以观察效果，最终达到最优化。

暴雪最拿手的把戏就是调整几个兵种的属性，从而使得整个游戏的玩法发生巨大变化。在《魔兽争霸Ⅲ》的Beta测试中我们又看到了这一招的威力：1.03中强力的亡灵族穴居恶魔到了1.10中成了废物，1.13中不被看好的狼骑兵到了1.20成了攻城利器。但不管兵种怎么变，有一条是可以肯定的，这个游戏越来越有趣了，无论是新增的各种研究项目、画面效果还是物品、兵种，都让人可以不断体验到全新的"魔兽争霸"，这就是暴雪的实力！

《魔兽争霸Ⅲ》不是像《星际争霸》那样各种族截然不同的游戏，生活在艾泽拉斯大陆上的各个种族都是两只眼睛一张嘴，两条胳膊两条腿，不会出现《星际争霸》中那样天马行空的外星人造型，所以有些兵种给人的感觉比较雷同，比如各个种族的投石车就是这样。但经过这么多版本的改动，许多单位已经很有个性了，基本上每种部队都有其独特的升级或能力。不管怎么说，暴雪再不济，雷同的兵种总是比西木头做的游戏中的那些要少吧？

我们在这里热火朝天地讨论战术、试玩感想等等，但事实上我们本来并没有这个权利和能力的。不用说大家都明白，我们绝大多数人现在玩到的都是破解的《魔兽争霸Ⅲ》测试版。得益于FBI打击后残留的Cracker，我们总是可以在新版本的补丁放出之后一天之内，在支持新版本的免费战网上愉快地进行游戏——这些战网包括BnetD和WarForge等等组织开发的。暴雪曾经写信告知BnetD让他们不要再继续开发免费战网，导致BnetD一度关了好几天，但不久之后就重新活动起来，该干什么干什么了。

理论上我们要反对盗版，但暴雪官方发放的测试版只有5000份，而事实上目前全世界参与"测试"的玩家只怕有50万或更多——只要看看各大非官方战网上的火爆场面就知道了。暴雪举行Beta测试的目的也是想要得到更多玩家的反馈消息，不然为什么这几天要把官方战网的测试人数提高5倍（同一CD-Key的使用者由原来的同一时刻一人使用调整为同一时刻允许五个人同时使用）呢？从这层意义上讲，BnetD和WarForge可以帮暴雪的大忙，让更多的玩家接触这个游戏对暴雪只有好处没有坏处。但暴雪碍于面子问题是不能支持他们的，所以只好睁一只眼闭一只眼，举着法律的大锤却不砸下去。

新版本的补丁又不远了，希望暴雪的Beta测试一切顺利，争取7月初能发售《魔兽争霸Ⅲ》的正式版，不要再跳票了——这恐怕是所有暴雪的Fans对暴雪最殷切的希望吧。最后希望这些从Beta版中引出的趣怪的东西，能够舒解各位对魔兽Ⅲ的渴盼心情。再会！■



鄭問之三國誌

チェンウェンのさんごくし



笔者一直以来都认为，在三国人物的形象设定上，有两个版本最为优秀 第一套是上海美术出版社的《三国演义》连环画版本，第二套就是台湾漫画大师郑问的手绘版。因为前者问世较早，所以在绝大多数的三国游戏中，人设都以它为蓝本，光荣系的"三国志"就是其中最出色的代表，而一些其他版本的人设（如《横山光辉三国志》、《升龙三国志》），大都效果不佳。

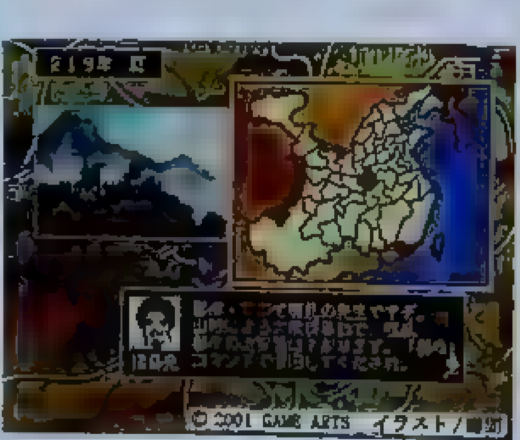
2001 年 11 月，成功开发"格兰蒂亚"系列而闻名的 GameArts 公司，以"郑问版"三国人设为基础，推出了 PS2 平台上的《郑问之三国志》。这款被誉为"史上最漂亮的三国战略游戏"，大有赶超光荣系"三国志"的气势。



既然名为"郑问之三国志"，当然最大的亮点就是郑大师的三国人设。作为曾经震撼漫画帝国日本的漫画家，郑先生确实是中国人的骄傲。与"上海美术版"白描线条为主，古意盎然的写实风格不同，"郑问版"的三国人物笔法夸张，浓墨重彩，气势飞扬，更符合当代社会的审美潮流。郑问花了一年多的时间，完成了 200 多位武将的脸谱和十数张大场景图画，这些我们都可以在《郑问之三国志》中一一欣赏到。为了配合郑问豪放的画风，游戏的界面、字体、配色等设计也都非常独特，令许多老资格的三国游戏玩家都感到眼前为之一亮。

游戏有五个历史时期可以作为初始年代 洛阳炎上、官渡之战、赤壁之战、汉中王刘备和出师上表。战略大地图以根据史料考证得出的真实三国形势为基础，都市包括小、中、大三种类型，数目之多，是三国游戏中少见的。在交通要道处还有关隘设置，蛛网般的河流和道路纵横其间。

与所有三国 SLG 一样，《郑问之三国志》也拥有内政外交战争等传统的战略体系。内政以城市和武将为中心，城市的增加带来领地的扩大，皇帝也会因此给你加封更高的官爵。建设是很无聊的事情，



© 2001 GAME ARTS イラスト/鄭問

不说也罢，不过收集大家喜欢的武将仍然是最大的乐趣所在，特别是，人物头像都是超酷的郑问版

哇，口水流出来了啦……

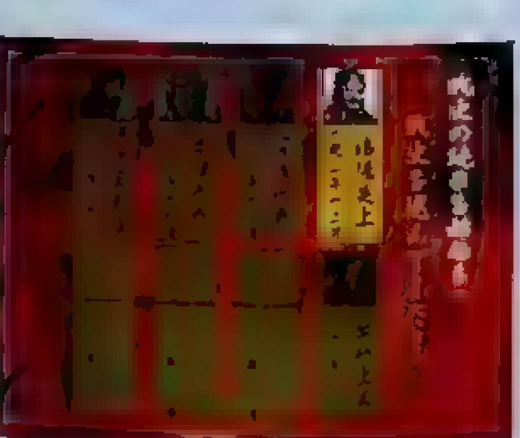
外交方面，君主间的友好关系可分为交战、敌对、通常、友好、不战、同盟六种情况。当你确认要在某个方向上展开扩张战略的时候，最好同时与其他方面的诸侯们搞好关系，以免腹背受敌。政治力高的武将



是外交顺利进行的保障。"挟天子以令诸侯"的历史特点在游戏中得以体现，"帝之敕令"是非常有效的，可以用以威慑其他势力。

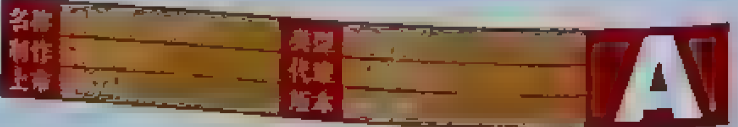
战斗中比较有趣的元素包括单挑和奇袭。前者历来是三国游戏的重头戏，不过，《郑问之三国志》的单挑是以卡片对战的方式来进行的，以卡片来表示各种招数和战法（有点象《太阁立志传Ⅳ》）。战斗开始前，君主可以选择是否让武将单挑对决。如果胜利，全军士气大涨，反之则会士气低落。万一出现武将被敌人"斩于马下"的不幸事故，那么就会全军崩溃。奇袭是《三国演义》经常出现的桥段，一次成功的奇袭能影响战役的胜败，甚至于改写历史。在《郑问之三国志》里，奇袭的作用也非常巨大。通常战斗实行"立案攻击计划"选项，就可能有武将提出奇袭计划。得到批准后，该武将就会带领少数直属部队对敌人的城池发动奇袭。

总之，游戏的整个战略体系看上去非常复杂，但实际上上手并不很难，并没有脱离以往三国游戏的大框架。熟悉光荣游戏的玩家们可以轻松完成过渡。此外，根据可靠消息，目前《郑问之三国志》的 PC 版移植工作正在紧张



的进行，享受《郑问之三国志》不再是 PS2 拥有者们的专利，而且，电脑游戏玩家们甚至更占优势，因为我们即将拿到的是一个完全中文化的版本！■

（文 / 龙河）

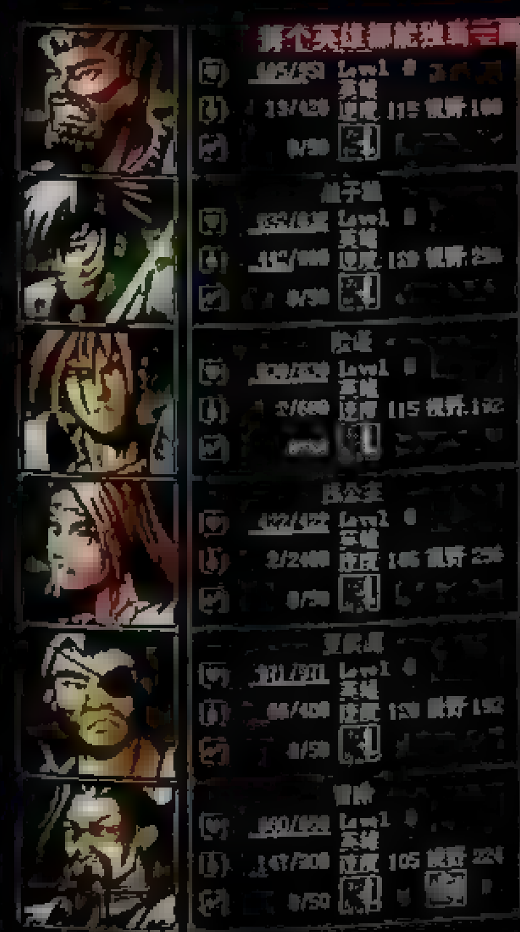


Three Kingdoms II 星际三国

文 / 幻文

近几年在政府的支持下，韩国电玩产业和相关竞技呈现出一片繁荣景象，《星际争霸》作为一款平衡性近乎完美的即时策略游戏，在韩国赢得大批拥护者，其职业玩家的人数也位居世界之首。在这种背景下，作为后起之秀的韩国游戏公司不可避免地深受它的影响，但凡即时策略作品，总会有心无意地对《星际争霸》进行或多或少的模仿。近来一款名为《星际三国》的舶来品不仅把《星际争霸》中的各项系统设定抄了个底儿亮，而且还把我国古典名著《三国演义》搬上去改得面目全非，对挑剔的玩家来说，这无疑是个荒诞的笑料。

《星际三国》虽然是以三国为背景，但其中的剧情却有点让人不知所云，熟悉的人物穿着古怪，出现在不可思议的地方并使用现代、甚至是未来的高科技武器进行战斗。从整体上看，它的流程顺序和三国原著没有丝毫联系，只有一些细节或者关键的地方才看得出些许三国痕迹。当然魏蜀吴三方割据的局面没有改变，在这虚幻的世界里，它们各处三个不同时空，拥有自己的文明和独特的风格，就好似《星际争霸》中的人神虫三个阵营。三方彼此间的兵种和建筑物有很大差异，在试玩一阵后，笔者认为本作的平衡性尚属良好，刘备的蜀国在科技领域成就显赫，而东吴则比较精通法术，魏国各项实力比较均衡。



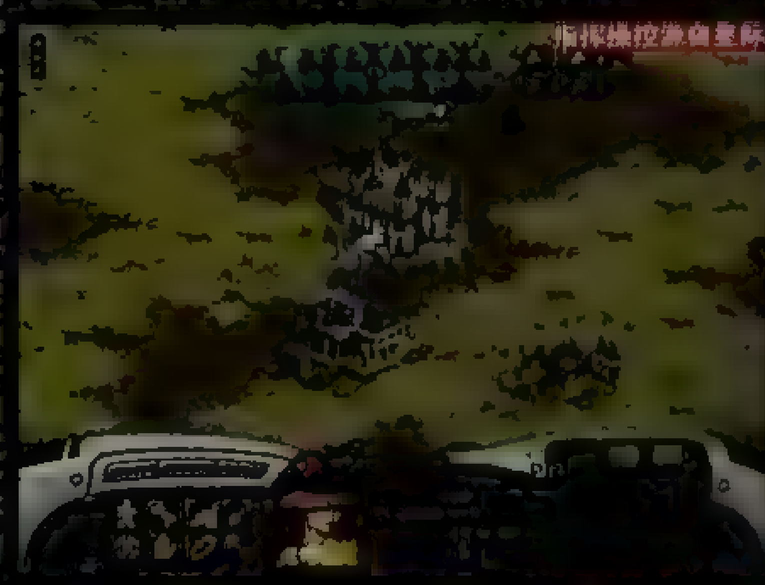
每个英雄都能独当一面

三国原著中最吸引我们的无非是众多个性十足的英雄们。在《星际三国》中每方都有四五名举足轻重的人物充当领袖，其中有些是我们耳熟能详的，例如蜀国的诸葛亮、关羽、张飞，但还有一些不太重要的角色不知何故也出来抢风头。就像吴国孙权之妹孙公主，原本是嫁给刘备的政治牺牲品，前前后后不过几场戏，而在这里则摇身变为使用七弦琴作为武器的巾帼女将，难道韩国人觉得她的舞台魅力比美周郎更胜一筹？除此之外，还有许多英雄的表现也都与三国原著有较大的出入。值得称赞的设计当然不是没有，游戏中部分单位可以安装附加武器从而增强属性，而且还可以在场景中的商店里购买武器装备等物品，其丰富程度足以称之为杂货店，就连吕布、赤兔马、瞬间移动之类的武将、道具、魔法都可以买到呦。这种在 RTS 中加入英雄、装备等 RPG 元素的设计，看来正成为最近的一大游戏潮流。

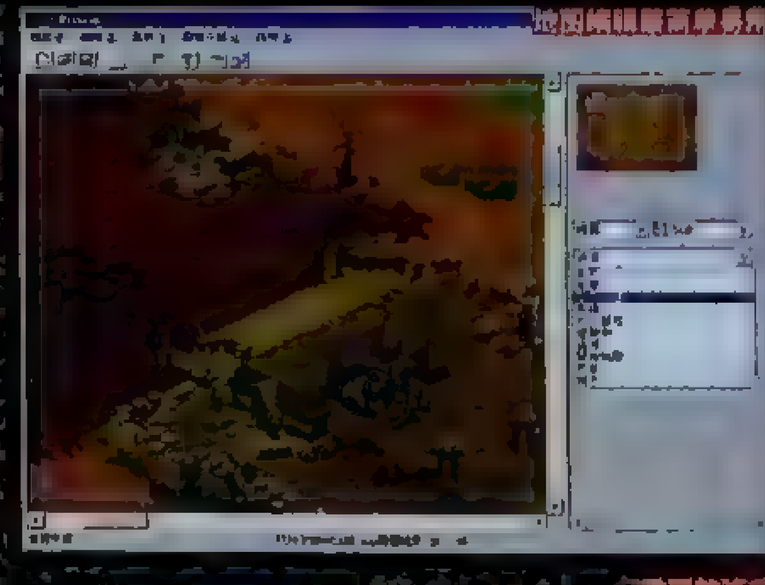
和许多人一样，笔者第一眼看到《星际三国》游戏进行时的样子就已发觉和《星际争霸》如出一辙，各种地图场景有很浓的科幻味道，《星际争霸》地图中的诸多特性在此都有所对应，平原、高地、盆地、草坪等色调十分自然，而且溪水河流是动态的，部队可以从浅水区通过。借助游戏附带的地图编辑器，玩家可以任意更改地图，或者设计一场展现自我品味的战役，它的方法和星际地图编辑器操作原理一样，开始要选择地貌种类，然后用不同地形装饰全局，初步成形后则就要加入资源和玩家出现位置了，另外海洋的高度有三种选择，即使是高地也可能被海水淹没，出色的汉化使其更加易用。

对战能力再高的玩家也无法做到像电脑一样完美的多任务控制，君不见某些世界顶尖选手在比赛时也会因为进攻而耽误了自家的发展吗？所以好的游戏总是围绕方便玩家操控这一点来下功夫。和其它韩产即时策略游戏相同，《星际三国》在操纵方面保持和《星际争霸》一样的设计，控制面板位于屏幕下方，各类按键在面板左侧，而地图则改到了右侧。快捷键不再是《星际争霸》中分散的布局，对此体会颇深的韩国人将其集中在了一个很小的键盘区域里，手指不需大幅移动位置即可应对自如，这的确可以反映出竞技水平的提高为游戏制造业提供了不可多得的经验。通过局域网，玩家还可以和自己的朋友并肩作战，或者在互联网上与世界各地的玩家一较高低，它最大允许八人同时进行。

在这个 3D 即时策略游戏尚未形成主流的时代，《星际三国》凭借其良好的模仿能力而具有了一定可玩性，但从长远考虑，韩国游戏业在一种缺乏文化底蕴、单靠一味模仿的商业化经营下，前景令人担忧。毕竟有了前人成功的经验，想做一款水平相当的仿制品也并非难事，但不思进取的它们如果真碰到难以逾越的高度时，那黔驴技穷的下场也就不足为奇了。■



指挥操控酷似星际



地图编辑器简单易用





特别版

装甲精英

文 / 梁华栋

装甲精英》（Panzer Elite）最早是由我们熟悉的 Psygnosis 公司于 1999 年推出的二战战车战斗模拟游戏。在当时这个游戏并没有引起广泛的关注，原因之一就是该游戏的操控设定较为独特，且缺乏足够的上手指导，普通玩家在能够真正驾驶战车享受这些钢铁猛兽的乐趣之前，就已经遭受到不少学习的挫折。不久前电脑游戏界的新锐 JoWood 公司重新发行了这部游戏，游戏的德国制作公司 Wings Simulations 为此制作了《装甲精英特别版》（Panzer Elite: Special Edition），针对前作发行之后玩家的意见反馈，除了修正程序的错误之外，也附加了上手指南文档，希望借此令更多的玩家能够真正体验到游戏的精髓。

令人称道的严谨设计

对于战车模拟游戏，Nova Logic 的"装甲雄师"系列一定是国内玩家最熟悉的。它那种"回车锁定、空格击发并命中"的"动作"模拟游戏风格，虽然会令大部分玩家轻松上手，但时间稍长也会让人感到游戏内容乏善可陈。铁杆模拟游戏玩家更对此嗤之以鼻，因为它既无法体现坦克排作战的协同策略，也很难表现坦克作战中对于战术位置、命中角度、油料、弹药等方面的诸多考量之处。

《装甲精英特别版》则将装甲作战的灵魂完全融入到游戏当中。它带给玩家的是 1942 年至 1945 年的第二次世界大战期间，美国与德国在北非、西西里岛、意大利和诺曼第等地所实施的著名装甲作战战例。玩家在游戏中可以看到两国真实复原的著名战车、火炮及各式装备，并能亲自驾驶双方的著名战车，其中包括美国的 M4 谢尔曼系列，以及德国的豹式系列、美洲狮系列直至虎式！特别版附带的免费 bonusCD 中还提供了 MOD 模组，其中新增了英国战役和俄国战役及相应的战车数据，使得游戏中的战车数量超过了 100 种！同时新增了冬季和夜晚的战场环境。

战役开始，除了有各种史实文字描述资料之外，还有难得一见的纪录片影像，令人迅速地"入戏"了。《装甲精英特别版》不仅是一部严谨的战车战斗模拟游戏，同时也融入了角色扮演的要素。作为战车排的指挥官，你必须运用好补给资源，分配给各个单位。在不同的战役阶段，你所属的部队的补给水平也会有所不同，因此在面临越来越艰巨的任务之前，要善用油料及其它物资。你也可以获得升级装备，包括威力更大的弹药、更好的防护装甲、无线电设备、防空机枪等，这些新装备将能够显著提升你的战车排的战斗力。

进入任务简报之后便可看到详细的地图显示、进攻步骤示意，并伴有文字和语音讲解。这一任务示意图可在战斗中随时查阅，其中也将及时更新你的战车位置，并指出下一步的目标。游戏中有不少长途奔袭的任务，因此要熟悉使用战场地图。

战斗开始了。记住你的任务，毙敌多少当然会影响你的战绩，但任务目标是否达成将决定整个战斗的成败。在任务中将包含主要目标、次要目标、奖励目标和隐藏目标四个部分，通常主要和次要目标都比较明确，通常会是你需要占领某城镇、与某某部队会合、损失比例控制在某个程度这样的内容，而奖励目标则会考察是否歼灭了某某敌方部队等，至于隐藏目标，则是针对不同任务提出的更高的要求。

作为战车排的指挥官，你除了指挥坐骑出战之外，还有丰富的队友控制指令，用于协调战车排的队形和战术。很多任务中绝不仅仅是一两辆战车或是你的一个战车排出战，你会看到己方的铁骑浩浩荡荡前进的壮观景象。在大部队作战中，你可以指挥自己的战车排构成左锋、右锋、棱形等车队队形，以适应遇敌状况。在坐骑被击毁后，你还可以切换到其它幸存的战车上继续指挥作战。

敌方除了运用各型主战坦克、半履带式战车、侦察车辆、反坦克火炮进行攻防之外，步兵也是战场上常常遇到的敌人。这些步兵往往会依赖地形隐蔽行动，虽然对你的战车威胁不大，但他们往往会攻击你的轻装甲车辆或运输车辆，因此应使用机枪或火炮尽快剿灭他们。也许是因为这些步兵只是一个部队的标志（人头多少只是一个大致人数的指示），不过无法指挥战车碾压他们还是感觉比较遗憾，呵呵。

并非想象中那么困难的操控

在初次尝试任何"严谨"的模拟游戏之前，请确定不要将游戏的难度设定得太高。另外，一定要耐心一点通读整个上手指南文档。


战前准备是赢得战斗胜利的保障

也许强调这两点会让像我这样自认为"资深"的模拟老手不以为然，不过实际的情况往往会令"轻敌"的玩家在第一仗时就"大败而归"。《装甲精英特别版》的战车控制系统非常细致，键盘功能超过 40 个键，你甚至可以像操控赛车那样控制坦克的换档。不过对于大部分的战斗需求来说，你要了解的基本操控并不复杂。在控制选单中将游戏难度设为新手级别，然后再开始你的新兵生涯吧！

首先，上下左右四个箭头就是用于控制战车的前进、后退和左右转向，而退格键则是制动刹车。选择和切换指挥视角是令人真正有些迷惑的地方，为了避免让玩家记忆大量的控制键，游戏中使用了一个鼠标控制盘。

这是一个位于屏幕左上角的战车示意图。首先看看战车图标周围的四个红色三角，这是东西南北的方位表盘指示，大的红三角指向 12 点钟正北方向。车体方框总是固定为上下位置，红色的方位表盘则会根据你的车体朝向作相应的旋转。战车炮塔是可以通过数字小键盘来控制转向和俯仰的，在控制盘上能看到炮口的指向。在车体周边的三角箭头代表不同的车外视角，用鼠标点击即可立即切换，除了尾追视角是固定点之外，其它外部视角中你都可以在主画面上按住鼠标右键并移动鼠标，进行全方位的视角调整，方便观察周围的地形和敌情。中心车体图标中还有一些小方块，标示着不同的战车内部战位，包括驾驶室、无线电操作室、炮手、装弹手和车长位置，使用鼠标点击也可直接切换。利用这个透明鼠标控制盘，即可在无需记忆键盘指令的情况下直观地操控，假如觉得控制盘大小，还可拖拽放大，一旦熟悉了游戏的操控，也可关闭此控制盘获得更真实的画面感受。

新手模式下提供了较为便利的索敌和战斗设置。你的队友一旦发现敌方目标，便会通过无线电通报方位，此时调整炮塔或车体指向该方位，然后按［SHIFT］+［Z］即可锁定目标，在锁定框上可以看到目标的类型。你的炮手可以自动进行瞄准射击，你只需锁定目标后按空格键下令开火，电脑炮手就会计算前置量和距离执行命令。不过请别忘记，二战时的战车是没有 M1A2 这样的现代战车上的自动精密瞄准仪器的，因此你的战车是否处于运动之中，以及目标的运动速度和方向，都将对射击精度产生极大的影响。而炮手的经验也是影响战斗效率的重要因素，此刻你会知道同样的战车之中精英老兵与菜鸟的本质区别。

以我的经验来说，将战车运动到半车身高的土坎后面，将车体正面朝向敌人刹车停住，这样可以凭借土坎干扰敌方瞄准，并使前装甲面对敌人获得最佳抗弹能力。然后按［F8］切换的炮手瞄准视角，亲自使用数字小键盘及鼠标调整火炮准星，尽量瞄准目标的炮塔和车身的接缝处——轰！这样的命中往往是一发毙命。

不过，游戏中最有趣的战斗，是双方战车直接遭遇后互射数发炮弹都无法将对方击毁，因为双方的前装甲的确很抗打，而你又不甘心转向运动给对方以击中侧面的机会。不过城区作战中往往会遇到守敌包抄你的情况，因此适时倒车避免落入包围之中是经常需要运用的战术。你也可以贴近房舍，利用这些障碍物保护脆弱的战车背部或侧面。

在熟悉了游戏的基本指挥操控之后，你一定要试着将难度设置调高，因为在高级设置中，你将可以学习和运用更丰富的战车战斗内容。

图像方面

刚一进入这个游戏，它的画面的确令人感到有些遗憾。虽然游戏支持的分辨率绝对超出你的显卡和显示器的能力，但游戏场景中的地面纹理显得比较单调。不过细看之后，你会发现战场上的房舍、树木、灌木等景物还真是丰富，它们除了可以充当隐蔽物，还可以被战车或炮火击毁或压倒。战场上的地势起伏有绝对重要的作用，它不仅可以起到掩体的作用，而且对战车的战术运用有极为重要的决定性意义，当你冲上一个坡顶之时，等待你的很可能就是穿膛一炮！城镇中的巷战更是对战车指挥官的一大考验，往往这个时候，你最好引出敌人的火力点，然后暂时倒车退回镇外集中火力清剿之后再进入。


城中遭遇战很有看点


好的掩体足以令你全身而退



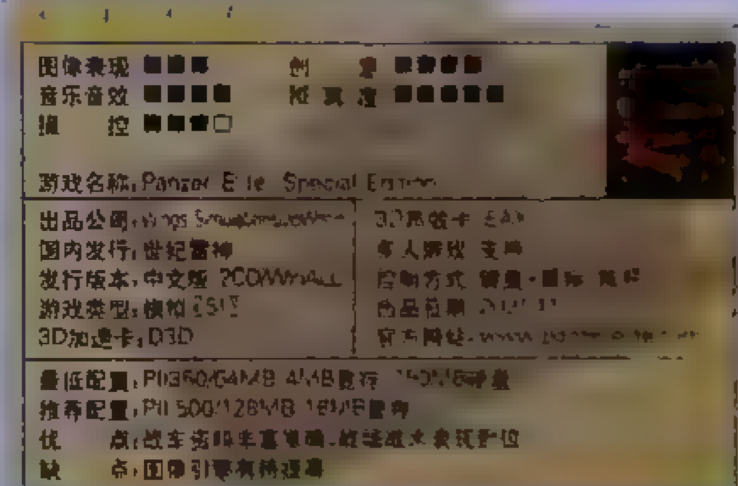
由于游戏中对路面的起伏做了非常细致的体现，在行进的战车中透过驾驶视角的小小了望窗或是炮手瞄准镜来观察方向，那真像是坐在风浪中的小船一样令人头晕目眩。这对战车的射击的确有决定性的影响，为提高命中率，通常需要停车后射击。

战车的 3D 模组和细节表现得很好，无论是开火、行进或进行各种动作都有细致的表现，目标遭到致命一击后，还能看到沙漠风暴纪录片中看到的那种坦克炮塔被掀翻上天的精彩场面。对战车的精确描绘，也决定着在高难度下没有了辅助锁定信息，你只凭战车外形而判断目标的可能性。注意，战场上你当然可以向友军射击，因此开火之前请务必看清楚哦。

音效方面

战车的音效表现非常细腻，履带的金属挤压发出的吱嘎声非常传神，炮弹装填的声音仿佛就在耳边，而击中目标时的爆响或是呼啸而过厉响更是令人印象深刻。战场上无线电中的队友可以说是喋喋不休，尽管忙得焦头不顾脑，但在战场上能听到队友的声音，总比最后悄无声息要好。由于你的队友总是拥有"神秘的力量"比你先发现目标，因此多留意无线电对话将大有裨益。当然，由于这是一个"严谨的模拟游戏"，因此不要期望战斗中会有任何激昂的背景音乐烘托气氛，你能听到的只有致命的炮弹击发和命中的声音。

总体而言，《装甲精英特别版》虽与之前推出的版本相比在游戏内核方面并没有显著的改变，不过它提供了更丰富的战车、更多的战役以及帮助新手尽快入门的教学内容。在电脑模拟游戏界经历这两年来的持续低迷之后，在今天能够看到新作的推出，其本身就足以令模拟游戏玩家雀跃不已。而对于大多数从未接触过二战战车模拟游戏的玩家来说，这也是一次不容错过的出征。■


图像表现 ■■■　　创　意 ■■■■
音乐音效 ■■■■　　耐 玩 度 ■■■■■
操　控 ■■■□
游戏名称：Panzer Elite Special Edition
出品公司：Wings Simulations [illegible]
国内发行：世纪雷神
发行版本：中文版 [illegible]
游戏类型：模拟 [illegible]
3D加速卡：D3D
3D声效卡：[illegible]
多人游戏：支持
控制方式：键盘+鼠标 [illegible]
出品日期：[illegible]
官方网址：[illegible]
最低配置：PII350/64MB 4MB显存 [illegible]
推荐配置：PII 500/128MB [illegible]
优　点：战车资料丰富 [illegible]
缺　点：图像引擎有待提高

CODENAME: OUTBREAK

蒸发密令

简体中文版



48元/1CD
5月强档推出
附赠完美功略

《危机最前线》《三角洲特种部队》《反恐精英》的完美结合

超现实故事背景，决战人类和外星联军
集多种功能于一身的超级武器系统
众多聪明的敌人对你来说是最大的挑战
最引人入胜的是多种多样的联线模式



地球村 授权
北京银冠电子出版有限公司 出版

连邦
北京连邦软件股份有限公司 发行
电话 010-82525338 传真：010-82814047
网站 www.federal.com.cn
地址 北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦5层 邮编 100080

Gothic

带你征服3D冒险游戏王国

哥特帝国

简体中文版



- 第三人称冒险
  100余种武器任你挑选
- 剑与魔法的时代
- 多元化的剧情
  自由的世界
- 所有的NPC都象
  真人一样有自己的生活

48元 2CD
2002年5月隆重上市
附赠完美功略

敬请关注新浪网游戏频道
连邦专区大型系列活动

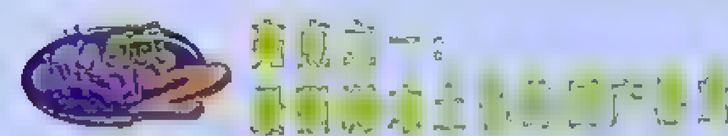


地球村 授权
连邦 北京连邦软件股份有限公司 发行

《中关村启示录Ⅱ》策划案亮点曝光

自上期，我们对《中关村启示录Ⅱ》的开发情况做了报导之后，回到珠海的小东，也给我们发来了他的"家游"一日游记，同时也为我们揭开了《中关村启示录Ⅱ》中的一些秘密。特别令我们感到高兴的是，小东的编辑部之行，真的有所收获，据他说，从编辑部取回的建议已经有部分实施到了《中关村Ⅱ》的游戏之中，等我们玩到这款游戏时，大家也许都会展开会心的笑容了。好吧，我们等着。

本期的话题，则将围绕着《中关村启示录Ⅱ》中的闪光点展开·



"本土的IT人、真实的中关村"就是《中Ⅱ》的制作理念，而为了贯彻这一概念，"展现中国IT人在不同时期的不同辛酸奋斗史"，制作组为此费了不少心思。在《中关村Ⅱ》中，一共有3个游戏阶段——黄金、白银、青铜，它们分别代表了中关村发展变化的三个历史时期。

黄金时代——电子一条街（1978-1988）

1978年改革开放后，中国科学院研究员陈春要在中关村建立"技术扩散区"，探索一条适应我国国情的扩散新技术、将科研成果迅速转化为生产力的路子。1980年10月23日，他在中关村率先创办了第一个民办科技机构"北京等离子体学会先进发展技术服务部" 引起人们广泛关注，同时也引发了有关"科研人员的任务究竟是什么"，"研究院所是否应办经济实体"等种种争议。82、83年中央肯定中关村科技人员对这一新生事物的积极探索之后，中关村地区民营科技企业如科海（1983）、京海（1983）、四通（1984）、信通（1984）等先后建立。到1986年底，中关村各类开发性公司已近100家，逐渐形成了闻名中外的、以开发、经营电子产品的民营科技企业群体，称为"中关村电子一条街"。

白银时代——新技术开发试验区（1988-1998）

1988年5月，国务院正式批准发布《北京市新技术产业开发试验区暂行条例》，正式建立了我国第一个国家级高新技术产业开发区，它标志着中关村高技术企业从此进入了不仅合理而且合法的正常发展阶段。1995年5月，北京市委、市政府决定重新研究北京经济发展战略，建立包括海淀试验区、丰台园区、昌平园区在内的一区多园格局的北京市新技术产业开发试验区，并建立相应的市级管理机构市试验区管委会，把发展高新技术产业放到突出地位。

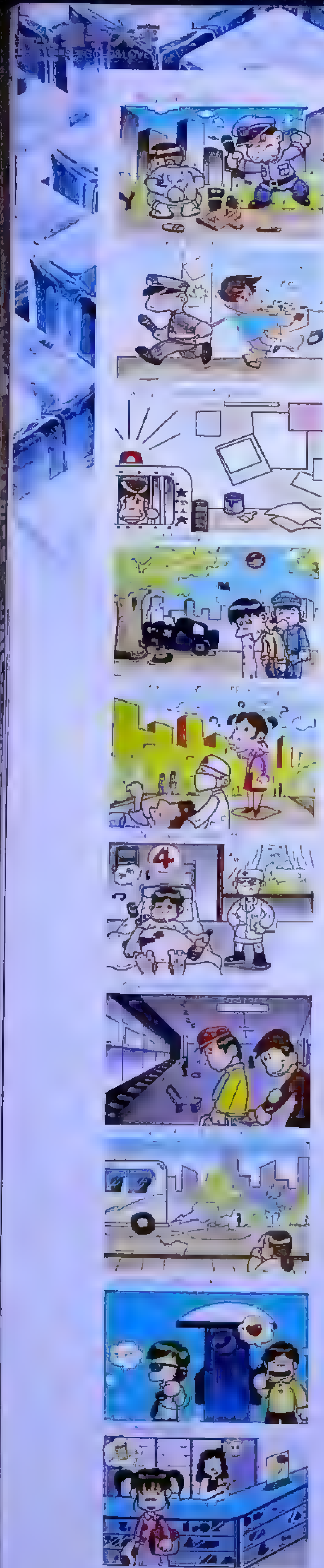
青铜时代——中关村科技园（1998-2001）

1999年6月5日，国务院正式批复科技部和北京市政府《关于实施科教兴国战略加快建设中关村科技园区的请示》，原则同意中关村科技园区的规划。随后，"北京新技术产业开发试验区"正式更名为"中关村科技园区"。

当玩家走进《中关村启示录Ⅱ》的时候，即会体验到中关村发展这20年来的风风雨雨，演绎不同的人物经历，你可以当一名黄金时代的小程序员，也可以上演白银时代的IT老总，你可以是村里响当当的杂货店富商，当然也有可能是盛极至衰的下坡佬……针对游戏中的3种时期，每个角色都会有不同时期的不同发展历程，而具体想扮演何种角色走什么样的道路，则全看玩家自已对游戏的把握了。

在游戏中，你可以寻求意中情人帮你渡过难关甚至一起经营公司，玩家并不是孤军奋战。每个玩家都可选男女两种性别，如果你进入游戏时选择男性角色，那么在游戏过程中只会遇见以女性身份出现的特殊NPC，反之亦然。在游





戏中有8类人物，他（她）们可以是你的恋爱对象。如：证券所职员、酒吧公关、记者、研究员、建筑师、变态狂、八婆、购物狂、外星人、大学里的学生会干部、派出所里的律师、医院里的护士、心理医生……等等。

这些追求对象，玩家在游戏的公共场所中都会遇到，而具体想得到哪一个角色的青睐，则要看你的本事了。不过，其中也有例外：一是八婆和购物狂只有女性性别，即只有男性角色才能遇见，如果玩家选择女性角色，则在相同的场所也是无法遇见她们的，二是外星人只有一个性别，不论男女角色的玩家遇见的均是同样一个人，而且这些特殊的恋爱对象并不是时刻出现，必须是极特殊的场合和某个特定的时间，你才有可能碰到他们。此外，每个地点出现的恋爱对象和恋爱条件都各不相同，玩家若已经确定了恋爱的对象或喜欢的类型，则可以重点到对方出没的地点去蹲守，相信必定会有收获。不过，你也要小心，也许有的恋爱对象会狂花你的金钱而不体恤你，或者是粘上你，让你想甩都甩不掉。当然，若是对你的“恋人”不满意，你也可以把他们推销给其它玩家，让他们也体验一下你的“痛苦”。

《中关村Ⅱ》恋爱系统设定大公开：

A. 在网吧、酒吧、咖啡屋、迪厅等地遇见的恋爱对象，需玩一局对应的小游戏，达成一定点数后才可以让他们芳心大悦，之后即可携带恋爱对象在身边。

B. 在大学、派出所、中关村酒店、医院等地遇到恋爱对象，会累计见面次数，每停留/落脚一天视为见面一次，当见面次数达到标准后即可携带。

C. 某些特殊道具在遇见特殊人物后系统会询问是否选择使用，当玩家许可后，无论在任何情况下均可将恋爱对象携带出场。

D. 在累计见面次数的情况下，恋爱对象只被第一个达到标准的玩家携带，当此恋爱对象被携带后，所有玩家的累计均会清零。

E. 恋爱对象被携带后，便不会在原来的地方出现。当被携带时间达到后，他们又会自动回到与玩家初次相遇的地方。所以，要珍惜与恋爱对象相处的每一刻哦！

F. 玩家如果不喜欢你的恋爱对象，也可以采取两种方式让他们离开。一是使用游戏提供的“强制离开”功能，即使恋爱时间和周期未满，他们也会自动离去，二是当玩家携带了恋爱对象之后，若还满足另一名恋爱对象的携带条件，则前者将主动离开，陪在你身边的将永远都是最新认识的恋爱对象。所以，当你感到目前的恋爱对象已经跟你没什么感情时，就可以去一些别的地方寻找新的目标了（石子：好过分啊，喜新厌旧的说！）。

亮点之三：不同寻常的人才系统

既然游戏贯穿了中关村20年来的风云变化，自然也会反映出IT界的大量人员流动的现实，因此，招贤纳士也就成为了游戏的一个重头。在《中关村Ⅱ》中，人才的来源有好多种，从人才市场中招募人才是最直接的办法，有时你也可以雇猎头公司去别人那里“挖墙角”。此外还可以到人才市场对指定的人才挖墙角，或是拿到别家公司的人才资料（卡片），然后亲自去挖该公司的墙角。在一些特殊地点（如：大学、中关村酒店）停留时，玩家也会随机遇到可吸纳的人才。不过，为了使自已公司的人才忠诚度够高，不会被别人挖走，最好的办法是组建创业协会，自已培养人才。游戏中，一些特定事件也会让你得到意外的收获（遇到贤士），不过，这完全取决于玩家的运气。

玩家无论在哪遇到人才，只需一次性付清聘金即可将其网罗到门下，之后不需再付任何薪金（通过猎头公司网罗到的除外）。如果你招聘的人才不合适，你也可以解雇他们，解雇之后的人才自动回到人才市场内。

拥有人才数量的多少，将直接决定着玩家公司的收益变化。某些人才具有特殊的技能，将他们招聘进公司后，玩家便可获得相应的技能。一个人才可以同时掌握两种技能特长（如某人擅长管理，同时也可以兼职财务），因才施用则可大获其利。

人才在玩家的公司中，可以为你做以下事情

◆交涉：使其它玩家经过此公司时购买产品的费用增加。公司内每放入一名此类人才，即在收取过路费上涨，

◆扩展：增加此公司的市场占有率份额。公司内每放入一名此类人才，即会使公司的市场占有份额增长，

◆鼓舞：使公司内人才总计的能力值上升。公司内每放入一名此类人才，即将公司的人才能力总值提高；

◆保障：使公司的所有权不会发生转移，

◆维护：使公司不会遭受到拆除的危害；

◆交际：使在此地落脚的玩家多停留1日，

◆忠诚：拥有此技能的人才不会被其它玩家挖走，并且此人才所在的公司不会发生任何人才流失的事故，

◆挑拨：当有2名以上的其它角色经过该人才所在公司时即会发生挑拨事件，之后这二名角色均会被送往医院疗伤若干天。

亮点之四：本土化的随机事件多达150种之多

购买伪造发票被拘留（这样的事情是不是在中关村很普通呢？）、乱发虚假广告被拘留、非法传销被拘留、销售盗版光盘被罚（你是否看到那个怀抱小孩的妇女？）、乘坐地铁发生事故住院治疗、在大街上乱贴广告影响市容拘留（公共汽车站牌上是否都被小广告贴满了？）、在火车站被小偷偷走钱包、骚扰110被罚款、匿名捐助贫困学生（尤其在北京，这样的事情是不是很多呢？）、酒店食用变质食物投诉得到赔偿、替杂志做枪手得到稿费（游戏行业，这个职业很普遍）、拖欠工资导致员工辞职（中关村IT公司，这样的事情时有发生）等等，都是中关村每天发生的事情，而在游戏中，也会离我们很近。游戏中的事件都是从上千种事件库中精选提炼出来，最具代表性。（详见精典个人事件列表）■

精典个人事件列表

事件内容	影响
购买伪造发票被拘留	拘留
非法传销被拘留	拘留
销售盗版光盘被抓	拘留
在大街上乱贴广告影响市容拘留	拘留
酒后驾车拘留	拘留
[illegible]与人[illegible]入院治疗	住院
与网友见面遭受惊吓入院治疗	住院
施舍乞丐	损失金钱
替杂志做枪手得到稿费	得到金钱
乘坐出租车忘带公文包遗失一本资料	失去一本资料
新产品上市召开新闻发布会知名度上升	知名度上升
提供虚假财会报告银行冻结资产	银行冻结资产
违章经营遭受查处	一条街上的公司停止营业
拖欠工资导致员工辞职	随机离开一名人才
公司经营状况不佳进行裁员	随机一公司内所有人才离开
公司进行扩编	得到一名人才
读书有所领悟得到智谋点数	得到智谋点数
连续一天通宵加班精神疲惫损失智谋点数	损失智谋点数
乘坐地铁睡着坐过站	随机送到任一地点
超速驾车被吊销驾照	丢失车辆
公司连锁计划赠送物品给予另一角色	赠送物品给另一角色

重点新闻事件10件

内容	影响
高校应届生毕业	人才市场15天内人才出现数量增[illegible]
人才往南方流动	人才市场15天内不出现人才
建筑遭受沙尘暴	一栋建筑毁损一级
车辆年检开始	乘车的角色在原地停留一天
发生集体中毒事件	所有角色进医院治疗
治理三无人员	街道上npc消失
外地人口大量流动入京	街道上npc增加
银行遭受持枪劫匪停止放款	银行30天内取不出存款
缴交应交所得税	所有人扣除现金20%
记者被采访对象殴打肇事者已被捕	随机取一角色被拘留

《中关村Ⅱ》策划“家游”一日游

文/廖晓东

3月3日，北京，狂风吹。现任《中关村Ⅱ》策划的东东带着策划案，在北京美女阿娟的带领下，顶着风钻进了家电编辑部，准备接受几位编辑的批评指导。说到这本杂志，东东还是跟它有些渊源的——96年就在订了。那个年代有关游戏的资讯奇缺，以至于每个月都翘首盼望着杂志早些降临，拿到了就如饥似渴的看那些RPG大作的攻略，填补无法攻关时的空虚。回想起趴在14寸电视前一手持杂志一手持手柄，嘴里还念念有词的那些时光，东东脸上就现出一种诡异的笑。带着这种笑容小东走进编辑部，心里想着一定要对他们说一声：引路的同志，辛苦（辛苦了）！

进了众编辑的据点，第一个感觉是：房间好小！暗暗的，没有想象中游戏主机堆积如山的场面，可能是藏在柜子里吧……里面出来一位瘦高个，看年纪大概20-40岁之间，阿娟介绍说：这位就是编辑部副主任梁华栋。这，这不是以前写银河飞将的那位兄台吗？没见过什么名人的东东一面说着久仰久仰，一面伸出颤抖的手。梁先生也一面说着请进请进，一面将我们带进了会客室。这里比传达室大了一点点，光线不错，墙角堆着一堆军大衣。你们还兼职当保安吗？这种蠢问题差点从东东嘴里冒出来，梁先生可能看到我疑惑的眼神，主动澄清了事实：这个是我们通宵工作的装备。啊哦~~

宾主寒暄完毕，东东把笔记本从包包里拿出来，准备切入正题。此时门外又进来几位，梁先生便逐一介绍，体形彪悍的那位叫做“东东”啊……名字撞车了，其后跟着的东东在进门的时候就不住偷偷打量的，很玲珑的那位美女叫石子。三人一字排开的坐下注视着东东，东东忍不住惶恐起来。东东对自己的表达能力一贯不自信，尤其碰到大阵仗的时候无不例外的怯场，真是没出息。在介绍产品的过程中，东东无时不刻的在注意着几位编辑的表情，编辑展眉东则喜，编辑皱眉东则忧。

报告完毕，轮到众编辑们指点的时间了。想到今天早上某人提出的意见，说要在游戏中的三类公司（硬件、软件、网站）之外，再加上一种销售型的公司。这个提议固然很好，销售公司是流通环节中不可或缺的，不过制作组为了三类公司的平衡已经折腾掉大把时间，如果再加个什么，以前的设定恐怕大部分就白做了，而且相关的各环节，如道具、地图布局等等都要进行修改。所以当时，东东听到意见边嘴里说着很好很好，一边心里想：这多半没法做，但脸上还是挂着一副虚心接受的表情。东东一贯是个喜怒形于色的人，所以装出的表情特别假，皮笑肉不笑的那种，东东想如果自己碰到这种人也会超想在他脸上来几下，所以特别担心早上的历史重演。不想梁先生说（大意）：这份策划案已经蛮齐整了，我想你们也不愿意做什么太大的改动，所以就在一些小地方提些建议吧，希望能起到锦上添花的作用。东东直想扑上去对着这位善解人意的大哥喊：理解万岁！

以下是编辑大哥大姐们提供的建议中的一部分，制作组的同事也在已游戏中落实了下来。

游戏中有个感情系统，角色可以在各个特殊场所里，与各种职业的角色进行感情交流的活动，当积累一定好感度后便可携其出游，此时便可使用角色的特殊技能，例如：律师可以让你免去牢狱之灾、电子市场职员可将当日行情及早报告等等，所有的特殊人物都可以给玩家带来或多或少的益处。不过，东东编辑（以后叫大东东好了）认为，这样太极端化了，人有三六九等，所以特殊人物里应该也有贤妻良母型和悍妇型。比如说购物狂，她每次经过商店就会帮你挥霍一笔钱，然后给你买回一件你根本不想要的东西，当然也有极少的几率为你捧回一件究级道具。更可怕的是，这一类人还不用追，她（他）一见你面就黏上你不放，还甩不掉！这，这是衰神吧？大东东补充说：我们也可以设计一些甩掉他（她）的办法，例如设计一种道具，把他转移到对手的身上去，就像在现实生活中把难缠的对象介绍给朋友一样。真够狠的呀！大家都为大东东这种无耻的创意喝采。

游戏中的人才名称，设计时原来计划是一部分采用实名，用IT界那些风云人物的名字，当然不能明目张胆的用，而是故意写个错别字或用谐音之类的方法变一下，万一当事人要有些什么意见也不能拿制作组怎么样。但是风云人物毕竟有限，大部分人才名称准备用公司同事的名字，再不够就把北京市场部同事名单拿来抄。问题就在这里，谁认识制作组里的阿猫阿狗呢？大东东提意说，不如用中国历史上的著名人物吧！不但有亲切感，还可以使人一眼就看出他的大致能力，比如说刘禅和吕布放在一起，你招谁？因为大东东的这个主意，玩家以后就可以大把的招募古代人物，上演一出出的关公展秦琼。

问题探讨完毕，梁先生送了东东今年出版的三期家游，东东心里想：如果是年底来就好了……家电的装帧是越来越漂亮了，赠送的贴纸东东也很喜欢，对不起，领导，这书我个人收下了。

告辞众编辑出门后，外面的风依然在狂吹，东东心里想：编辑果然不愧是编辑，真强啊。下次开新项目的时候，一定事先上门拜访拜访，绝对能令游戏增色不少。在此，东东代表制作组的同事向各位编辑大哥大姐道谢了**ありがとう**！（因为最近在修炼日语的关系，忍不住就想用用看，绝非亲日派，大家不要误解啊！）

皇帝 中国的崛起

玩过《凯撒大帝 Ⅲ》、《法老王》和《宙斯 众神之主》的朋友，一定不会忘记它们的创造者 Impressions 的名字。2002 年 2 月 12 日，中国春节这一天，Impressions 公司公布了他们著名的“古城市建设”系列的最新开发计划——《皇帝 中国的崛起》，为全世界喜爱此系列的玩家们，带来了又一道风景。新游戏将会带领玩家回到古代中国，去亲手缔造她悠久的历史和灿烂的文化，还有那令全世界都为之骄傲的建筑奇迹！

《皇帝 中国的崛起》将以古代中国从蒙昧到发展直至全盛这段历史为背景，通过 7 个战役，涵盖从夏朝建立到宋朝灭亡这 3400 年里的各个历史时期，如此长的时间跨度在此前的古城市建设游戏中是没有的。当然，游戏时间也因此延长了。

和几部前作一样，Impressions 公司在游戏的地域特色方面下足了功夫。在《皇帝 中国的崛起》中，豆腐第一次被加入到古城市居民的菜谱中，种植水稻、大豆等有中国特色的农作物，也可以帮助你养活你的人民。另外，像大熊猫、扬子鳄这种国宝级保护动物也会在游戏中出现，虽然它们不能用来丰富市民们的菜篮子，但你可以派人捉住它们进献给皇帝，提高他对你的支持率。在工业生产方面，除了以前出现的陶器、家具、纸张、武器外，你还可以生产香料、茶叶、丝绸、瓷器、青铜器和翡翠工艺品等地道的中国货。看来抱怨前几作中工业产品种类太少的玩家这次该满意了。在文化方面，制作组根据古中国的特点将人民的信仰分为 4 种儒教、道教、佛教和祭祖，你不仅可以为它们修建道观和寺庙供其信徒们膜拜，当对某一信仰的崇拜达到特定条件时，你还可以从道观或寺庙中召唤出一位身怀绝技的中国古代英雄，让他帮助你解决难题，或带给你祝福。另一个有趣的设定是在游戏的随机风险中引入了五行（金、木、水、火、土）和十二生肖的概念。例如，你的属相是猴，它是具有金元素的属相，当猴年遇到五行中的水元素时，你将在渔业、水路贸易等与水元素有关的方面得到祝福。因为，按照五行相生相克的关系，金生水。但是如果猴年遇到火元素，那你就要小心了，因为火元素与金元素是相克的。

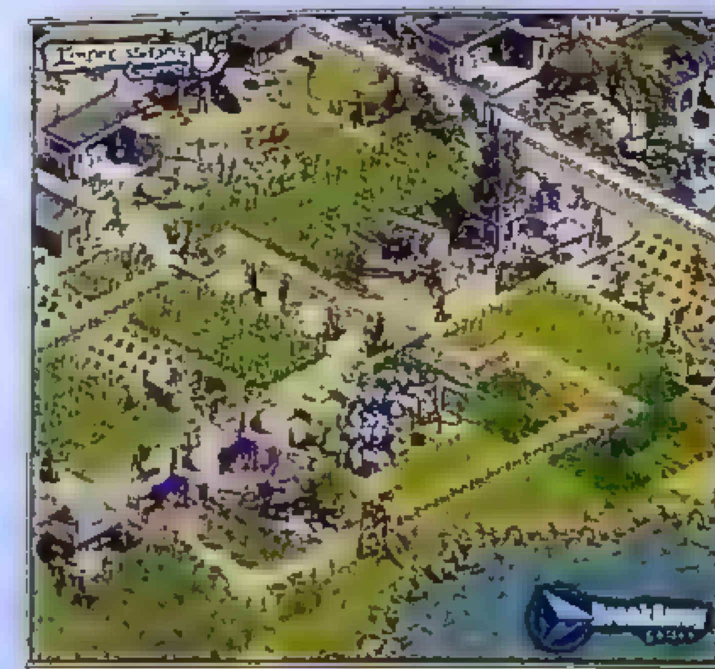
既然是城市建设游戏，其核心自然是建筑物的建造。在《皇帝 中国的崛起》中你可以修建各式各样的中国古建筑，如水车、牌坊、寺庙和园林等。当然，最令人兴奋的还是建造奇迹，这向来都是此类游戏的绝对亮点。从《法老王》的金字塔到《宙斯 众神之主》的神庙，这回终于可以建造中国的奇迹了。制作组称，到目前为止游戏计划包括的中国奇迹有 宝塔、故宫、长城、马王堆汉墓、秦始皇兵马俑和京杭大运河，也许在游戏正式发行时，还会加入更多的奇迹。

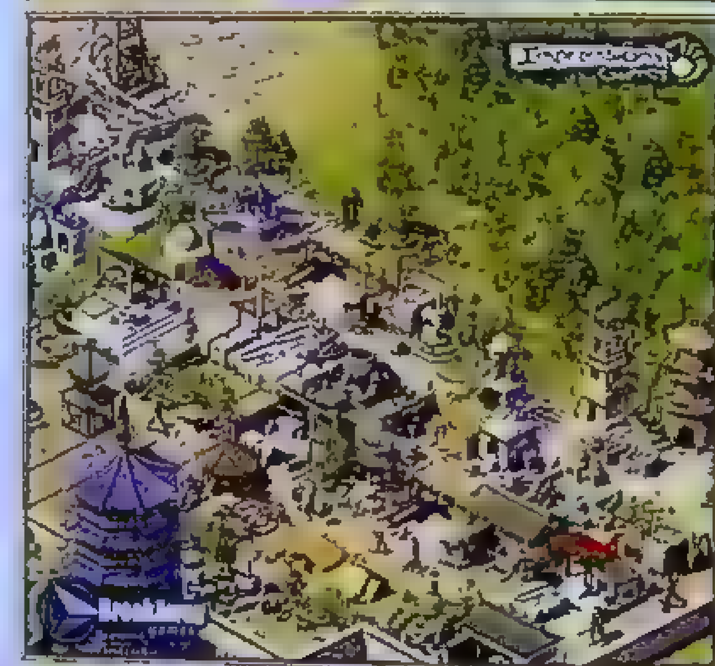
除了浓郁的古中国特色外，游戏的另一大卖点就是《皇帝 中国的崛起》还支持 2–8 人在局域网和互联网上对战。就像 Impressions 公司所说的那样，这对于任何玩过城市建设游戏的人来说都是一次飞跃。和 RTS 游戏中疯狂的厮杀不同，城市建设类游戏带给玩家更多的是合作。在游戏中玩家拥有的工业原材料各不相同，所以生产出的工业品也不一样，只有大家互相交换特色工业品，各自的城市才能向前发展。因此贸易是很重要的，如果你轻率的挑起贸易战，到最后吃亏的只能是你自己。当所有的城市都强大了以后，玩家们甚至可以一起建造奇迹，让所有的城市都走向辉煌。

就目前已知的消息，《皇帝 中国的崛起》仍将沿用前作《宙斯 众神之主》的图像引擎，但会比前作在人物和建筑物的细节表现上提高大约 25%。如果单从游戏的截图来看，制作小组确实做到了这一点。在游戏的 AI 方面，军事单位变得更聪明了，他们不再像以前那样傻乎乎的见什么拆什么，而是专找像消防局、粮仓这样的要害建筑下手。更可怕的是，他们还学会了火攻（天啊，老玩家们应该知道火灾的厉害吧）！要是不出意外，游戏还将带有一个战役编辑器，用它可以方便地制作多人连线地图，大家终于可以亲自去演绎一番战国时代的纵横捭阖了。

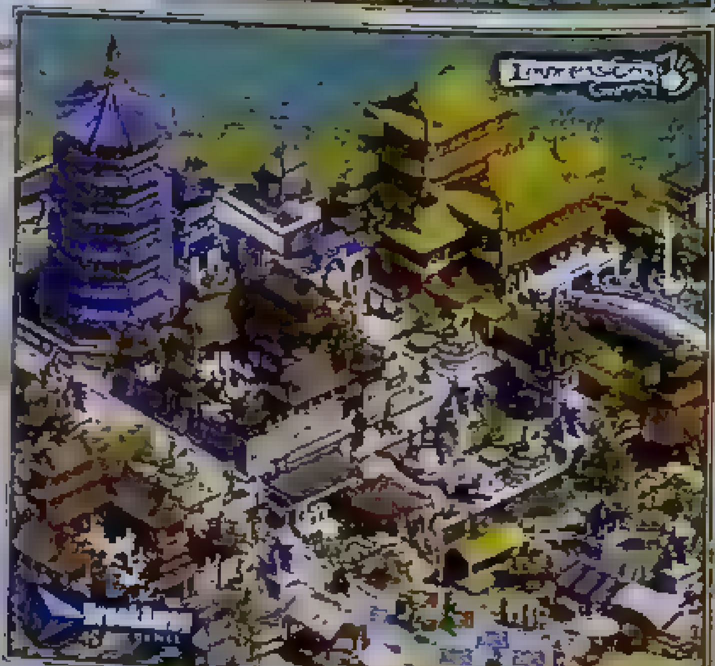
据悉，游戏将由 Impressions 公司曾成功开发过《法老王》资料片《埃及艳后》的 BreakAway 小组负责制作。预计今年秋天上市，在这期间你可以浏览 Impressions 公司的官方网站关注游戏开发的最新消息。最后想要提醒各位的是，千万不要错过这个游戏，因为它可能会相当的精彩！■ （文/Jorkman）

名称 / 制作 / 上市 / 类型 / 代理 / 版本 B













作为中国的国粹，麻将越来越成为人们必不可少的娱乐休闲项目，麻将游戏也是因此而层出不穷，不过其中鲜见有特色的作品。此次，光谱公司又在麻将游戏上开了先河，推出这款突出“声控”二字的游戏，单从游戏的进行方式上，就令笔者大为好奇，于是决定尝试一把。

进入《声控麻将王》，生动有趣的人物造型和活泼搞笑的游戏风格，以及那悠扬的背景音乐，无不显示着这款游戏的趣味性所在。每个 3D 人物角色的表情都很丰富，胡牌和输钱的表情绝对的不同！他们还会不时地说出一些超级搞笑的话来，这些话也都是符合每个人物身份的。如果他们实在输得太惨，可是会闹情绪哦！



不过，游戏的过人之处并不在图象、人设和音乐上。戴上正版游戏赠送的耳麦，用声音控制你眼前的一切，改变老套的游戏方式，这才是笔者介绍这款游戏的重点。游戏中，玩家可以用声音控制一切的动作，出牌、吃、碰、胡……就如同在现实的牌桌上一样的热闹。另外，语音控制也使玩家的双手得到了解放，你甚至可以端一杯咖啡，斜仰在沙发上，翘着二郎腿，尽情享受游戏的乐趣。而当笔者“吆五喝六”地连胡 N 把之后，感觉只能用一个字来形容，那就是——爽！

游戏的另一大特点是，玩家可以通过“MJK 麻将能力指标”以及“指标走势图”来了解最近自己的“麻功”是否有所长进。在指标走势图中，从“猪头”到“大师”共分为 5 个级别，每玩完一局牌，图中的 K 线就会根据玩家牌桌上的表现而呈现上升、下降或平稳趋势。MJK 值的计算方式，就是最近玩过的 20 把牌的平均分数，玩的局数越多，MKJ 值就会越精确的反映出玩家的能力。不过要注意的是，在练习赛场的打牌成绩可是不会记入指标走势图的。要想成为大师级的高手，就得需要不断地努力，一口可吃不成胖子。不过要是自己不争气，成了“猪头”级的麻坛菜鸟可就太糗了，呵呵。

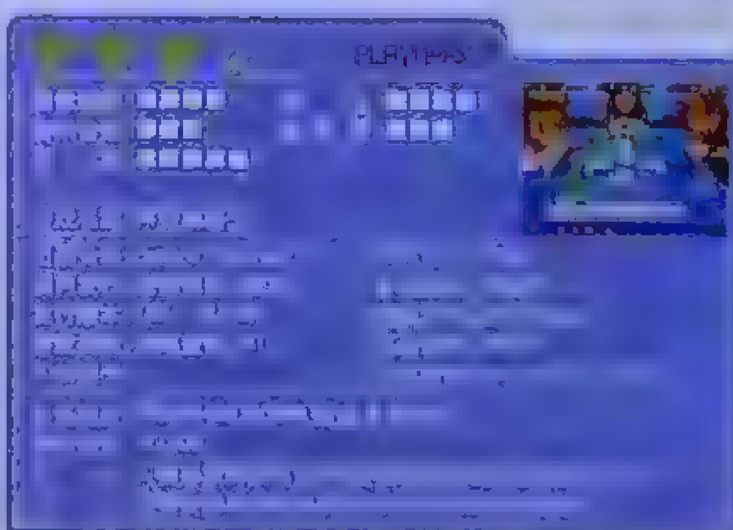
曾经有一段时间，令很多玩家头疼的是一些麻将游戏中的难度设计。太容易了吧，让麻坛老手们很是不爽，一点也没有挑战度，太难了吧，又会使新丁们望“麻”怯步，输太多了就会丧失对同类游戏的信心。因此，《声控麻将王》中将麻将馆分成了 5 个难度，例如：“猪头麻将馆”可以堪称是菜鸟园地，这个馆里的麻友们都是属于连牌都认不全的超级菜鸟，和他们玩绝对能够感受到痛宰“猪头”的快感，不过胡牌后只能得到酬金的一半 如果你自认为在“码长城”方面是“独孤求败”的话，不妨到“高手麻将馆”一试身手，这里麻友的牌技可不是盖的，你必须尽快取胜，否则他们会在短时间轮流先劫你的钱匣，一点也不会留情面，所以，没有一定水平的玩家还是不要涉足“高手麻将馆”为好，“密技麻将馆”是一个寻求刺激的好地方，在这里，玩家每把牌都可使用密技，管它什么“清一色”、“碰碰胡”、“缺一门”、“大三元”，只要能赢就行！游戏的密技，可以在密技贩卖机里购买，此外每当玩家进入“密技麻将馆”时，都会随机得到 10 个密技，但是，玩家拥有的密技总数不能超过 50 条。当然，对自己的搓麻水平没有足够自信的玩家，也可以先到“练习赛场”和“市民麻将馆”里学学牌技，顺便还可以赚些小钱。

有趣的是，游戏还提供了内容丰富的“资料室”，记录了玩家在游戏中所有惨败和狂胜的经历，提供各种排行榜，包括“进步排行榜”、“退步排行榜”、“胡牌排行榜”以及“最大 MJK 纪录榜”等 9 种类型的榜单，保证玩家榜上有名（好坏就不论了）！在这里，你不仅可以重温曾经经历过的胜利喜悦，更将体味到以前出糗时的尴尬，因为你的大名很有可能会出现在各种榜单之上，是不是真正的“麻将王”在这里一目了然！

尽管《声控麻将王》优点多多，但它并不是完美的，还是有几处不能不提的小缺点。首先就是语音输入的问题，这很有点“成也萧何，败也萧何”的味道。为什么这么说呢？因为尽管经过了十多个测试人员的反复测试，但是在一些发音的识别上还是存在误差。比如在说“二”的时候总是和“八”闹混，要知道笔者可是正宗的北京人，说的是正宗的普通话啊！我对此的解决方法是每次都说成是“饿条”、“饿筒”，虽然有些怪怪的感觉，但问题起码是解决了，这可能是照



顾了一些南方玩家的缘故。要不就说成是“两条”、“两筒”，但这毕竟不符合大多数北方人的习惯。而且，使用语音输入时对周围的环境要求较高，所以使用时应尽量避免噪声，否则会影响语音输入的质量，识别牌时会变得不准确。另外，不提供北方使用非常普遍的“幺鸡”的发音，只能以“一条”或北方人从不说的“一索”来进行语音识别，有些不方便，希望这些不足能在续作中得到很好的改进。但是毕竟瑕不掩瑜，作为休闲类麻将游戏，《声控麻将王》的表现还是比较出色的，也是一款很值得大家一试的游戏。■ （文/光华公子）



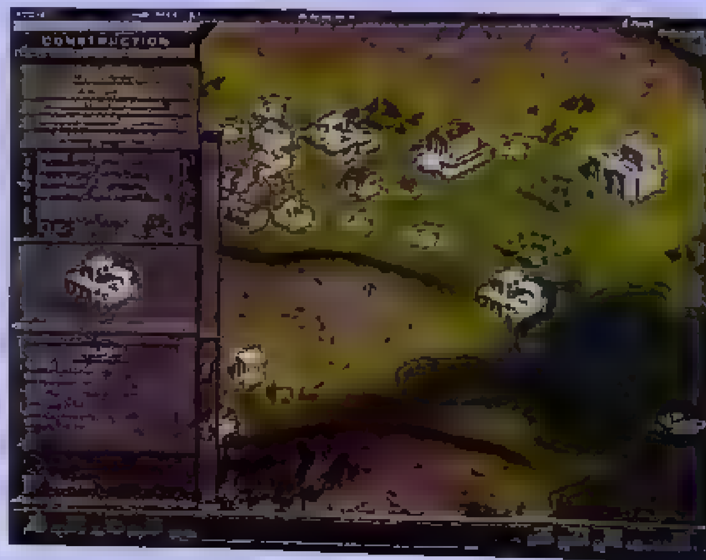


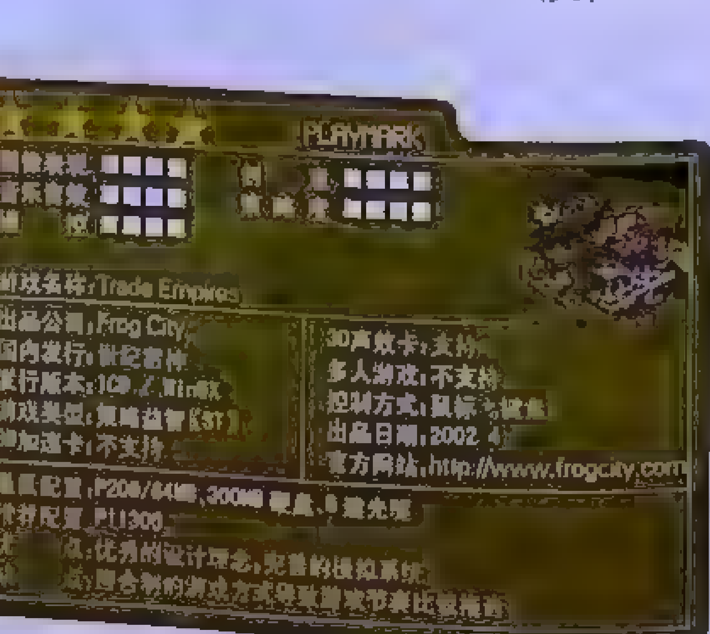
谁都曾经梦想有朝一日能够发一笔横财，不过买彩票中奖太虚无缥缈，从事商业买卖难度又太大。最好能够发现这样一块未经开发的处女地，拥有富饶的土壤、丰富的农作物和矿产资源，广阔的地域易于向外扩张，就等着玩家前去开采。在 Frog City 开发的策略游戏《贸易帝国》（Trade Empires）中，玩家就有机会实现自己的梦想。说起 Frog City 只是名不见经传的小公司，但是其开发的《帝国主义》（Imperialism）系列却已广为人知。这个《贸易帝国》险些胎死腹中，原先的发行商 SSI 因为高层重组的原因，中止了游戏的发行，所幸 Eidos 慧眼识珠，接替了发行工作，玩家才不至于与这个优秀的商业战略游戏失之交臂。

在《贸易帝国》中，玩家可以充分证明自己在商业经营方面的能力，因为游戏的背景是地球历史上最尔虞我诈的商业战场。沙漠、海峡、江河流域、大陆，到处都可以成为玩家的贸易帝国，庞大的人群会构成巨大的消费力量，帮助玩家完成自己的雄伟目标。而一旦忽视了供求关系和市场规律，等待玩家的则是破产的厄运。

《贸易帝国》涵盖了许多真实世界的地域和历史时期，整个游戏的地域横跨欧洲、亚洲、非洲和美洲四块大陆，年代跨度长达四千年以上，包括商朝、罗马帝国、伊斯兰帝国、拜占庭帝国、印度洋贸易、丝绸之路、欧洲中世纪和大西洋贸易等等。比如玩家可以勇敢地选择铜器时代的中国，或者工业革命时期的英国作为自己贸易帝国的发源地，最终目标就是迅速扩大自己家族的力量。具体的做法离不开直接发展生产，通过销售获利，或低价买入商品然后高价出售，只要能够保持良好的价格优势和供求关系，就能够长期占据市场的主导地位。除了商业发展之外，游戏中的科技也会不断发展，不过玩家不必担心会出现《文明Ⅲ》或《帝国时代》中那种枝繁叶茂的科技树，因为电脑会自动升级科技系统，玩家能够经常得到一些便利的惊喜。

稍有一点经济常识的人都知道，随着人类科技文明的发展，会产生大量的新产品，也会出现大量的物质需求。开发者在设计关卡任务的时候，兼顾了简单和高难度两种游戏方式。总共有 18 个剧情章节，包括各时期的任务、多个商业集团、许多贸易地区，游戏难度取决于市场的大小和竞争对手的多寡。在最简单任务中，玩家将没有任何竞争对手，只需要向人民提供足够的小麦和鱼，让他们有衣服御寒，有陶瓷制品用于装饰居所，人民愉快地迅速繁衍后代。人口数量的增加，就会改变供求关系，玩家最欢迎的自然是供不应求的局面，但是前提是有足够的商品出售给消费者。尤其是当玩家势力范围之外的商品需求出现时，玩家不得不开辟更多的贸易路线，其中也包括穿越强盗出没的地区，到达商品供应丰富的大陆，建立自己的供应基地和区间贸易线路。因此游戏中不可避免的会出现一些战争场面，不过很可惜，所有的战争过程都是由系统模拟完成的，玩家根本就不能进行操作。供求关系永远的是辩证对立的，当这样的供应体系初步建立时，往往又会出现供过于求的现象，因为有时候很难找到新的商品需求。玩家既要不停地扩张自己的商业势力范围，又要雇用更多的特殊技术人员来开发新的产品技术，

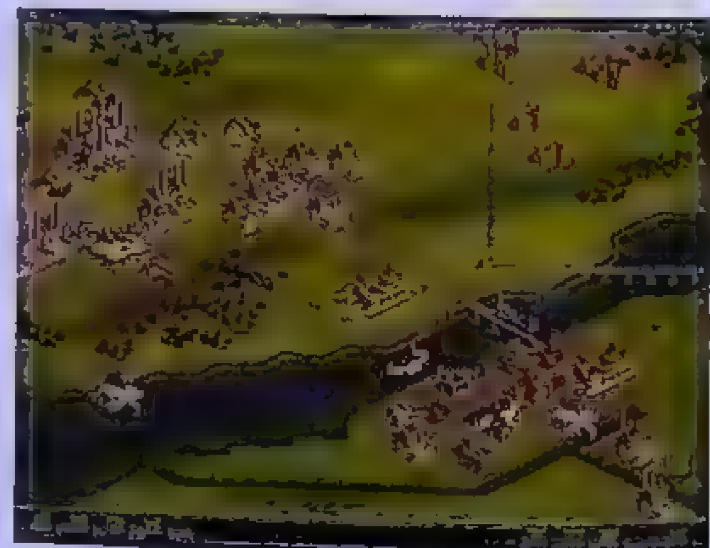




比如当出现一种新产品的需求时，要组织力量寻找必需的原料来满足产品的生产。解决这类问题，以及其他接踵而来的难题，正是《贸易帝国》这个游戏的宗旨。

商业贸易竞赛的任务就是阻止其他商业集团挤垮或兼并玩家的商业集团，他们完全能够出到一个很有诱惑力的价钱，玩家必须在商业经营的风浪中保持正确的航向，顶住狂风暴雨般袭来的阴谋和压榨。通过收购中立的商业集团，或者在竞争对手的市场范围之内建立自己的经营体系，就能够对对手的经营活动构成威胁。玩家可以提高某些商品的价格以阻碍该地区的商业发展，或者干脆以极低的价格进行倾销，不过要警惕对手以同样方式对付自己。

《贸易帝国》中有多种游戏速度可供选择，当指定金融战略的时候或者面临严重经济危机的紧急关头，选择暂停游戏是十分重要的。许多章节中的时间限制是 2 个世纪，速度调节模式可以将一年转换成几分钟甚至几秒钟，当机立断的判断能力在游戏中将占有很大的优势，有多少难题需要解决，就要花费多少时间来制定正确的战略计划。这样的设计也导致了一个恶劣的后果，就是游戏不能提供多人游戏模式，并非开发者不想那么做，而是实在无能为力。可以想象，当成百上千的玩家展开贸易大战的场面是何等的混乱无序。所有的玩家都频繁地暂停游戏来作战略计划，再有耐性的人也会精神崩溃的，因为游戏的方式是回合制的，



谁能忍受可能几小时才完成一个游戏回合？开发者也充分意识到了这个缺陷，所以彻底取消了多人模式，尽管那将是最有魅力的组成部分。■

（文/HAPIII）

硬派的温柔 云斯顿赛车2002赛季 NASCAR Racing 2002 SEASON

文/王博

首先需要声明的是，《云斯顿赛车 2002 赛季》决不仅仅是《云斯顿赛车Ⅳ》的资料片，游戏除了收录 NASCAR 大赛 2002 赛季的全部赛道、赛手和车队，满足了玩家与本年度赛事保持同步的心理之外，游戏还新增加了 Chicagoland Speedway、Kansas Motor Speedway 两条赛道，并有一条 3 英里长、36 度倾斜转弯的精彩趣味赛道。游戏的操控和拟真度都有了长足的进步，玩家在获得更简便的操控能力的同时，也将经受拟真度更强的考验。借助电脑技术的进步，本作终于可以完全支持云斯顿大赛最多 43 名赛手同时连线比赛了！



转向助力

游戏新增“转向助力”功能，即使玩家不打方向，车辆也会自动有少许转向，有些大弯几乎无需玩家动手，赛车即可自动转向，而过中弯或急弯时这个辅助功能则会令车辆的出弯速度更快，但赛车一旦出弯则要立即使前轮回正，瞬间的滞后都使前轮受阻并使车辆的提速减慢，因此出弯后的“回轮儿”一定要快。如果您使用“Fast”级别的车辆配置，您不必象玩《云斯顿赛车Ⅳ》那样在直道不断向右纠正方向，游戏会自动纠正前轮向左的偏转和重心向左的倾斜。显然，对于使用键盘、手柄这类开关量控制设备的玩家来说，"转向助力"功能将使他们获得类似方向盘那样的线性控制效果，从而使的《云斯顿赛车 2002 赛季》较之前作相比更易于驾驭。而手动的换档、离合、防抱死这些真实车辆中的操控，也完全可以打开或关闭，适应不同操控水平的玩家找到最适合自己当前能力的设置搭配，游戏中的手动换档更提供多种模式，更凸现此作的专业性。当然，作为追求“完全真实”的硬派玩家，您完全可以在控制选项面板中将这些辅助项目关闭，感受真实 NASCAR 赛车的难度挑战和征服乐趣。（提示：如果您使用的是方向盘，请将“转向助力”功能关闭以获得更为精确的转向控制能力。）



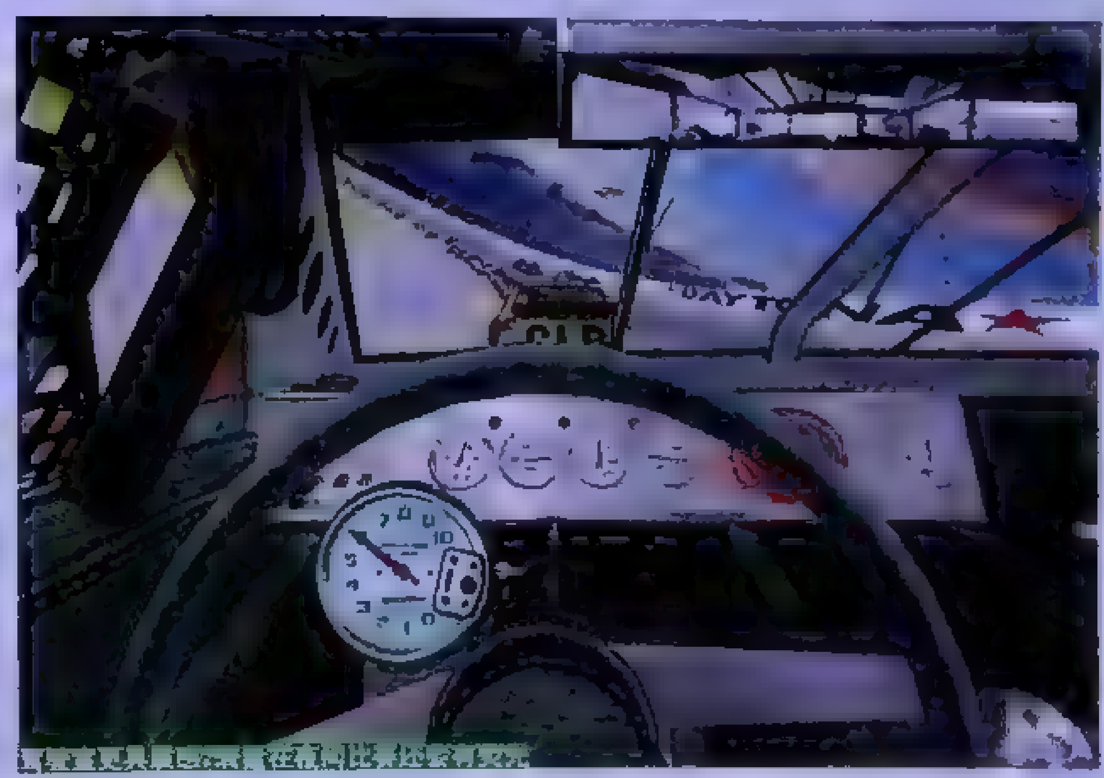
最佳行驶路线

首先，赛道上新增一条"最佳行驶路线"指示线，用绿色、黄色和红色加以区分，绿色表示全速前进，黄色表示收油，红色表示刹车，而且这些颜色之间有着细腻的过度变化，令玩家可以在相应的位置根据指示准确掌控油门和刹车的力道。对于那些哀叹"云斯顿赛车太难操控了"、"为什么我从来都追不上对手"的玩家来说，这条"最佳行驶路线"指示线必将对纠正不良习惯、迅速提升驾驶水平大有裨益。虽然最佳行驶路线的指示功能在其它游戏中司空见惯，但在以"完全写实"为座右铭的"云斯顿赛车"系列中首次出现，而且创造性地运用了操控颜色提示这么体贴的设计，不由得令人感到这个"硬派"竞速骄子一丝体贴的温柔。可以说，"最佳行驶路线"是游戏向易用性贴近的最大改进之处。



转向过度与侧滑

与《云斯顿赛车Ⅳ》不同的是，《云斯顿赛车 2002 赛季》中的车辆经常会进入侧滑状态。其原因大致可归结为新增"转向助力"功能，由于车辆转向更灵敏，玩家动作稍大就会因转向过度并使车辆侧滑。这种现象通常出现在直道进入弯道的一瞬间。不过应当承认的是，车胎在沥青路面艰涩的滑动很符合真实路面的质感效果。玩家需要注意的是，抑制侧滑的前提是刹车应尽量安排在直道，弯道刹车是比较危险的，过大弯时不要打方向，打方向反而容易失控。修正侧滑的方法也是有的，在刚刚出现侧滑征兆时立即松开油门键和方向键，让车辆借助惯性自行修复侧倾角，并逐渐将横向力"消化"掉。此时，切勿急于纠正方向或紧急刹车。



细腻的油门响应

游戏对油门的判断更为细致，从静止状态起步时玩家决不要将油门一踩到底，那样只会使后驱赛车原地打转、胎烟乱冒，车辆处于最大过载状态时也决不要猛烈加油，否则会导致驱动轮失去抓地力；还有，过中弯或急弯时不要勉强加油，因为这会导致转向不足并使赛车甩向护墙。

改进的视觉效果

游戏的视觉效果相对于《云斯顿赛车IV》而言有了若干显著的改进。赛道路面的颗粒感更清晰，在静止状态和飞驰状态时您所看到的路面将会是完全不同的两种状态。若在行驶中的任意时刻抓取一张图片，上面显示的都会是与静止时的路面一致，这意味着路面的拉丝效果是根据速度的不同而计算出不同的路面刷新帧率，从而产生完全真实的路面视觉效果。不像前作中座舱仪表全都是崭新的样子，此次的赛车座舱显然有些刻意做旧的模样，但更接近真实，玩家仿佛在驾驶一部真正的 NASCAR 改装车。录像功能有一个小小的改进，玩家可以看到自己驾车时油门和刹车的力度变化，加上有"最佳行驶路线"的操控颜色提示，使得玩家可以随时对比理论要求与实际操作的差异，便于不断分析并改进技术。


赛道和车体表面的效果令人叹为观止

富于质感的音效

我们似乎从来没有在"云斯顿赛车"系列的比赛中听到过任何的背景音乐，然而这个游戏在最近的新作中却将枯燥的发动机噪音与呼啸的风声交织成一支竞速的旋律，令真正的赛车玩家为之赞叹不已。《云斯顿赛车 2002 赛季》将这支"旋律"演绎得更为真切。入弯时，气流会滑过防护罩侧向吹进驾驶舱，同时发出"呼呼"的声音，车胎与地面横滑时的啸声听上去是那样生动，仿佛橡胶已经被粗糙的沥青磨化；变速箱的换档声铿锵有力，令人感到齿轮在剧烈地咬合；出弯过急而蹭墙的声响变化更为丰富并能体现碰撞接触的程度，而刹车时车胎与地面会呈现轻微的抱死状态，并使得"吱吱"的摩擦声具有不规则变化，听上去自然可信。如果拥有 3D 音效系统，您将能在游戏中更加淋漓尽致地体会赛车呼啸而过的速度与激情！

车祸的损失降至最低

虽说"碰撞"是云斯顿大赛中最为常见、也是令观众最为动容的"特色"之一，但对于游戏中没有生命危险的虚拟车手来说，他们通常不会如真实车手那样小心谨慎审时度势，因而也会为前作中那种稍有碰撞就难以为继的状况耿耿于怀。此次游戏程序对车辆碰撞的判断较之《云斯顿赛车IV》宽容了很多，轻微的挤蹭不会像过去那样使车辆立即失控。此外，车辆打转后车头经常能重新指向正确的方向，便于玩家迅速摆脱失控所造成的影响。尽管如此也请牢记——喜欢在场上玩"碰碰车"的车手永远难以企及最终的大赛冠军。

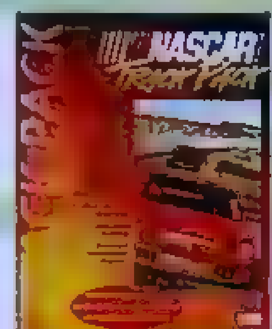

激烈的比赛中最重要的是安全

云斯顿大赛（NASCAR）是美国最富盛名的汽车赛事，至今已有 54 年的历史。随着电脑虚拟技术的飞速发展，云斯顿大赛也被搬上电脑游戏舞台，研发者是美国的 Papyrus 公司。该公司自 1989 年创立以来一直致力于电脑赛车模拟游戏的研发，《云斯顿赛车 2002》则是其著名的当家系列第四代的最新资料片。在电脑竞速游戏世界里，用"里程碑式的杰作"来形容"云斯顿赛车"系列是毫不为过的。让我们暂且追溯到 1994 年，从《云斯顿赛车》第一代开始体验这一伟大的赛车系列所走过的历程。



1994
云斯顿赛车
平台：DOS
出版：Papyrus/Sierra

"云斯顿赛车"系列首部面向世，这是第一个解析度达到 640×480×256 色的 PC 竞速游戏，其中囊括 9 个真实的 NASCAR 赛道，遗憾的是尚未获得著名的戴通纳赛道的授权。游戏支持双人串口线对抗，玩家还可以通过 Modem 登录一个名为"夏威夷"的远程拨号系统参加网络比赛，但电话费用昂贵。后来 Virgin 互动娱乐公司在其 US Sports Series 系列产品中重新发行了这个游戏的 Win95 版本。



1995
云斯顿赛道集锦
NASCAR Track Pack
平台：DOS
出版：Papyrus/Sierra

这是《云斯顿赛车》的资料片，新增了 7 条赛道。



1996
云斯顿赛车 II
NASCAR Racing 2
平台：DOS、Win3.X
出版：Papyrus/Sierra

《云斯顿赛车 II》（NASCAR Racing 2）采用了新的图像音效引擎，在 DOS 下支持当时刚刚推出的 3Dfx 加速卡，从而拥有更精确的视觉效果，游戏时还加入了导航系统和领航员。游戏更新了 1996 年赛季的资料并囊括 16 条形状各异的 NASCAR 赛道，"夏威夷"系统不再收费，玩家们蜂拥着挤入网络大赛，许多真正的 NASCAR 车手也从此加入了电脑游戏者的行列。

1997
云斯顿 GNS 资料片
NASCAR Grand National Series Expansion Pack
平台：DOS、Win3.x
出版：Papyrus/Sierra

这是《云斯顿赛车 II》的资料片，增加了 Busch Grand National Series 系列赛事的车手，10 条授权的官方赛道和 2 条趣味赛道，并对《云斯顿赛车 II》做了若干修补。

1999
云斯顿赛车 1999
NASCAR Racing 1999 Edition
平台：DOS、Win9X
出版：Papyrus/Sierra

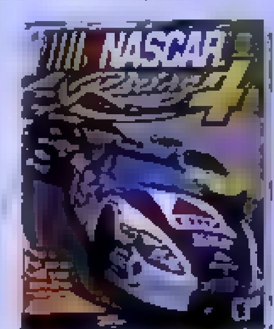
《云斯顿赛车 1999》问世，视觉效果大幅进步，游戏包括 Winston Cup、Busch Grand National 和 Craftsman Truck Series（微型卡车系列）三项赛事，与《云斯顿赛车 II》相比增加了 11 条赛道，使赛道总数达到 34 条。赛车的物理效应很真实，操纵设定也更贴近玩家习惯。游戏者可以调车并提高车辆操控性，游戏附带的车手资料和赛事手册也更为翔实。游戏最多支持 8 人连线。

1999
云斯顿传奇
NASCAR Legends
平台：DOS、Win9X
出版：Papyrus/Sierra

《云斯顿传奇》采用了改良的《云斯顿赛车 II》的引擎，但游戏中的全部车手、赛车和大部分赛道都出自 1970 年赛季。游戏中亦首次在这个赛车系列中开始支持力反馈控制设备。

2000
云斯顿赛车III
NASCAR Racing 3
平台：Win9X
出版：Papyrus/Sierra

《云斯顿赛车 III》是 2000 年全球最佳赛车模拟游戏，游戏的拟真度被提到一个前所未有的高度。加速、减速、转向和碰撞都异常真实。在每场 NASCAR 比赛之前，全球玩家都能加入电脑虚拟的 NASCAR 网络大赛，而且也将决出冠军。本作收录了 30 个 NASCAR 赛道，其中包括夜间的比赛。



2001
云斯顿赛车IV
NASCAR Racing 4
平台：Win9X
出版：Papyrus/Sierra

《云斯顿赛车IV》给玩家的突出印象是驾驶舱更加生动、更具有立体感，而且能模拟驾驶员受加减速和离心力所导致的晃动感。透过挡风玻璃，玩家看到的是更为逼真的画面，路面的沥青质感很真实，几乎每一颗都历历在目，而且车速越高，路面反映的速度感也越强。从尾追视角看去，整车圆滑平顺、浑然一体，车体表面的金属漆反光则代表着最新图像技术在这一经典系列中的登场。引擎的噪音冲击着车箱盖，发出嘈杂的隆隆声，观众台、转播楼和塔台呼啸着划过车窗，玩家仿佛置身于一个真实的赛车场。"云斯顿赛车"系列首次获得了戴通纳和印地安纳波利斯两座著名赛车场的授权，玩家终于可以参加艰苦卓绝的 500 英里大赛了！

全新的程序模块使游戏中车辆的物理效应非常细致，您的每一个微小的操控都会使赛车做出相应的反应，拟真度几乎无懈可击。游戏中你可以通知停车道上的队友事先准备好相应的修补工作等候你进入，游戏最多支持 32 人连线，并首次提供了街机模式供初级赛手享用如此真实的云斯顿大赛。

2002
云斯顿赛车 2002 赛季
NASCAR Racing 2002 Season
平台：WinALL
出版：Papyrus/Sierra

椭圆型赛道的分类

游戏中的椭圆型赛道大致分为低速、中速和高速三大类。低速赛道周长 0.5 至 1 英里，赛车在入弯前需要强力刹车，中速赛道周长 1.5 英里，入弯时需要轻微刹车，高速赛道周长 2–2.6 英里，入弯时只需少许收油。唯一的一条多弯赛道 Sears Point 则是对玩家耐心和细心的最大考验，注意控制速度是获胜的不二法门。

多弯的 Sears Point 赛道与其它椭圆形赛道大异其趣

测试成绩

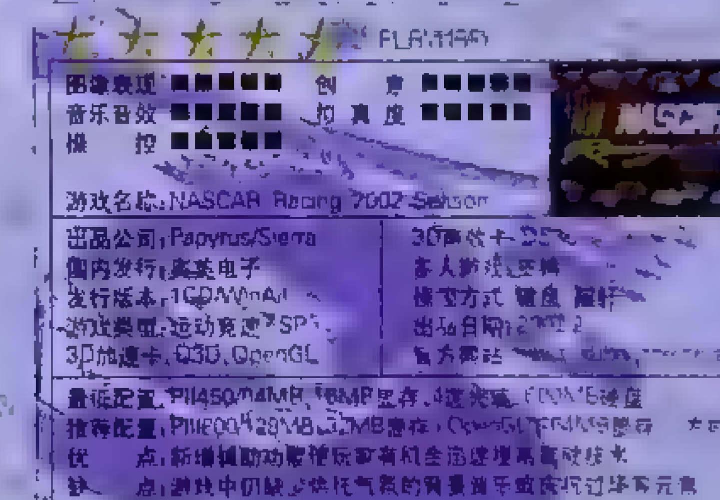
得益于本作对键盘操控的重视和改进，让笔者的键盘在游戏中终于得见天日。兴冲冲地用键盘在大部分赛道进行了 5 圈左右的测试，现将单圈最好成绩列表如下，供拥有各种操控设备的玩家同好参考比较

丹佛	25 秒 632	菲尼克斯	30 秒 092
波士顿	16 秒 633	德克萨斯	30 秒 447
堪萨斯	32 秒 111	马丁斯维尔	21 秒 462
路易斯	33 秒 243	北卡罗莱纳	25 秒 639
迈阿密	39 秒 367	新罕布什尔	30 秒 942
密执安	41 秒 086	拉斯维加斯	34 秒 337
戴通纳	50 秒 870	印地安纳波利斯	54 秒 625
波柯纳	56 秒 673		


游戏回放的新控功能让玩家更方便地进行操作

尾声

在美国，真实的云斯顿比赛之前都要进行云斯顿电脑模拟游戏的网络大赛，优胜者同样可以得到年度积分。展望"云斯顿赛车"的未来，相信游戏会带给我们更真实的视觉效果、更精确的模拟、更全面的资料以及更强大的网络功能，届时，全世界的竞速玩家集聚一堂，尽情在速度世界中飞驰的盛况一定会出现。最后，衷心希望"云斯顿赛车"的后续版本能带给我们新的惊喜，并期待着这一超级竞速大作能尽快与国内赛车游戏迷见面。■



真真假假 VS 虚虚实实

走进卡丁车赛场

编者按：每一位虚拟赛场上的车手，追求的终极目标都是要与现实越来越近。我们中的大多数，早已熟悉了电脑屏幕上的风驰电掣，一些铁杆玩家，也经历过力反馈的百般折磨。可是我们时常会问这样一个问题 我们评断一个模拟游戏的拟真度，到底是基于什么样的一个基准呢？

希望能有机会带领各位亲自体验模拟游戏世界中的每一种事物，而现在就让我们与《家游》"专职试车员"王博一起，走进北京赛纳威尔城市卡丁俱乐部的赛车场，共同品评一下这种真实世界中的"模拟游戏"是什么滋味——

文/王博

玩赛车游戏很多年，我一直试图弄懂驾驶真正的赛车与玩赛车游戏之间有着怎样的差别，甚至连睡觉前都要静静想一番。2001年，我得到了育碧推出的《超级卡丁车赛》，游戏的驾驶难度几乎是我玩过的游戏中最高的一个，我忽然想到了塞纳威尔卡丁车俱乐部，那里不是有专业车手吗？带着对驾驶技术的种种疑问，我拜访了塞纳威尔卡丁车俱乐部，并有幸在那里结识了俱乐部的女车手秀秀。从此，我的生活中多了一位红颜知己，她改变了我的生活，也让我开始接触真正的赛车。

第一次在塞纳威尔驾驶真车的感觉令我记忆犹新。车子加速时我的身体被紧紧贴在座椅上，过弯时的离心力将我狠狠甩向外侧，我甚至担心车子是不是会翻？方向盘的阻力很大，我不得不使出最大臂力。塞纳威尔的赛道既曲折又狭窄，有四组180度急转弯，对驾驶者的技术要求极高。不过，最危险的还是同在场上的对手。记得当时我和一名车手相撞，巨大的惯性将我的身体向前猛甩，胸口几乎撞到方向盘，头盔更是被抛出5、6米开外，幸好有安全带和胎墙的保护，我才躲过一场灾难。

真实赛车和虚拟赛车游戏究竟有着怎样的差别？今天，我们就将塞纳威尔俱乐部的真实卡丁车与《超级卡丁车赛》进行一番对比，详细解析"真实的虚拟"与"虚拟的真实"之间的不同点。让我们先从赛车游戏的"标准五项"开始

[illegible]

驾驶真车时，正常人的视野宽度是180度，车手一扭头就可以方便地观察其它车辆的位置；而游戏屏幕所显示的视野宽度最多不超过90度，玩家的视野受到较大限制。此外，开真车的视觉效果非常细致，景物有透视变化，便于车手估算距离；而游戏中的分辨率即使调到1024×768，也不可能达到现实中的解析度，而且前后景物只有大小区别、没有透视效果。当然，开真车也是有误区的，人眼的焦点只能被定在某一区域，而车手常常将焦点盯在车前方20米，因而对下一个弯道缺乏足够的准备，而游戏由于没有景深效果，即使是复杂的连续弯，玩家也看得一目了然。（图1）





[illegible]

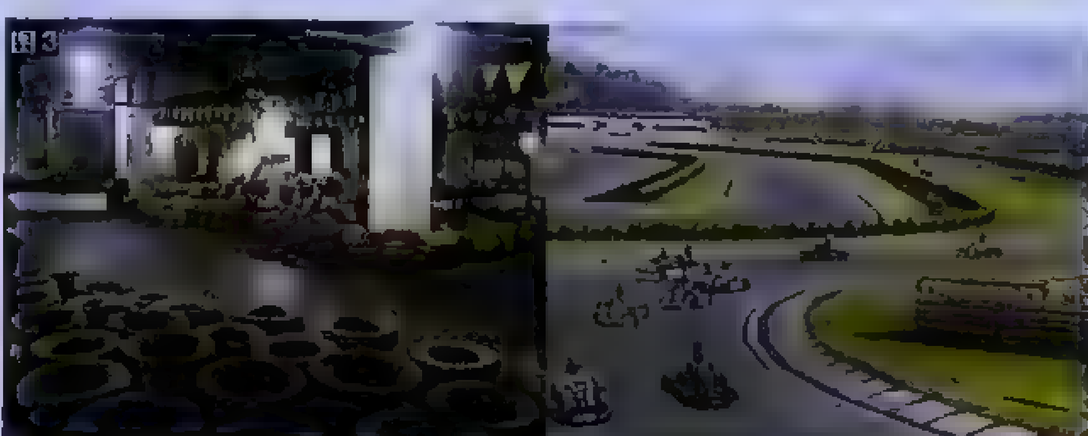
真车马达的轰鸣声和轮胎剧烈摩擦的"嘶嘶"声都是绝对的环绕立体声，再加上塞纳威尔采用的是室内赛道，声波来回折射，音响效果就更显强烈。游戏所使用的毕竟是模拟音效，音响效果比较单薄。

[illegible]

驾驶真车当然是100%的拟真，在此不再多说。而游戏能做到的仅仅是相对拟真。客观地说，《超级卡丁车赛》的拟真度还是不错的，卡丁车高速转弯时车尾的滑动做得很好。尤其有一个环节非常到位，那就是游戏支持玩家手捂气缸吸气口，在真实比赛中这可以提高燃油浓度并提高引擎动力，但在入弯前玩家应及时将右回到方向盘上，否则单手是无法扳动方向盘入弯的，这就要求玩家拿捏好时机，回手过早，会使引擎动力下降，回手过晚，车子将无法入弯。不过，缺点总还是有，例如过急转弯时，玩家即使将车速降到最低并将方向盘打到头，车子仍然拐不过来，你不得不猛按油门键使后轮侧滑才能把车头转过来。（图2）

[illegible]

用方向盘、油门和刹车控制一辆真车远比用键盘玩游戏舒服多了。真车的操纵感非常细腻，驾驶者的每一个动作都会令车子做出相应的反应，你会感到座驾完全属于你。开真车不仅要求车手有良好的手感，还要求有良好的脚感，因为加速、减速全凭两只脚，建议大家开真车时不要穿厚底鞋。但是，即使是同一型号的赛车，其性能也会稍有差异，这就要求驾驶者有很强的适应能力。（图3）





在游戏中，同一型号赛车的性能永远是一样的，但用键盘"驾驶"车辆却令大多数玩家感到别扭，虽然可以换用力反馈方向盘，但操纵感依然不及真车来得精确。

[illegible]

塞纳威尔卡丁车俱乐部总共有7套赛道组合，难度逐级递增，弯与弯的衔接非常紧凑，最佳行驶路线隐藏得很巧妙。不过，由于受室内场地的限制，赛道之间的区别并不明显。另外由于室内卡丁车赛场通常都是基于停车场设置的，因此场内装饰也受到不少限制，无法像大家熟悉的国际赛车场那样设置正规的观众席和装饰物。

游戏则不同了，创意是游戏的专利，《超级卡丁车赛》模拟的是英国著名卡丁赛道，令中国玩家足不出户却可以领略异国风光，即使职业卡丁车手也可通过这个游戏开阔眼界、增长见识。此外，游戏还设有教练在前面为玩家带跑，当然，玩家不必为此支付额外的开支。

既然本文包含"真实"与"虚拟"两个概念，那么仅仅按照以往游戏的评测方法是远远不够的，笔者又另设五项标准，大家往下看会得到更全面、更翔实的评价。

[illegible]

开真车最精彩、最刺激的莫过于身体感觉，车手会因加速、减速和转弯承受剧烈的过载，赛车方向盘也有巨大的阻力，初次接触卡丁车的玩家，往往会因为行驶中精神高度紧张而用力过度，一场下来往往双臂酸痛。这些体感效应对车手既有利也不利，有利的是体感可以帮助车手对车况有一个精确的判断，专业术语称之为"感觉从臀部上升至脊椎，再通过脊椎传递到脑神经"。不利的是剧烈的过载会消耗车手的体力，因此开真车需要良好的身体素质。而在游戏中则完全没有体感，一方面，玩家无法通过体感精确了解车况，不利于成绩提高，另一方面缺乏足够的感官刺激，难以达到强身健体的目的。（图5）

[illegible]

如果通常想开真的卡丁车，必须花费往返郊区赛车场的奔波时间，而且天气不好时往往只能作罢。塞纳威尔俱乐部位于市区内（西三环路的中央电视台发射塔正下方），而且是室内赛车场，无论春夏秋冬刮风下雨都不影响正常的使用。场内设有电脑计时器，一场比赛下来，每个车手都能拿到自己的打印成绩单，其中列有各圈成绩，方便保留记录和对比，可以说是相当理想的竞速场所。当然电脑游戏的便利性是无可比拟的，无论在家还是办公室，只要有电脑，玩家都可以随时进入游戏开上几圈。

[illegible]

开真车的消费水平不低，但并非负担不起，在塞纳威尔每场6分钟需支付30元至50元人民币。相对而言，游戏的消费水平就低多了，《超级卡丁车赛》售价仅为48元，一次投资，终生受益。

[illegible]

在塞纳威尔俱乐部你可以结识许多车手，有职业卡丁车手、拉力赛手、摩托车手，还有外籍车手，俱乐部设有酒吧，供大家交流、休闲，俱乐部定期举办正规比赛。赛车游戏大都是单机版，即使可以上网，玩家也缺乏面对面交流的机会。





[illegible]

开卡丁车是安全的，前提是你必须按照技术指导的要求去做。配戴头盔，将安全带系紧，比赛中不要野蛮驾驶。卡丁车四周有防护钢管，赛道周围有防护胎墙，即使发生碰撞，也不会危及车手的生命。塞纳威尔俱乐部经营近5年来从未发生死亡事故，用"有惊无险"来概括这项运动是非常贴切的。俱乐部的赛道完全建在室内，车手不必受大风、雨雪和黑夜的影响，而车辆装配的都是4冲程室内引擎，环境污染很小。反观游戏，表面看上去似乎没有任何生命危险，但需要提醒您的是 长时间的"疲劳驾驶"将损害您的视力，此外，电脑辐射对人脑也有一定影响，建议每隔30分钟到阳台休息5至10分钟。（图6）

综上所述，想必大家对真实赛车和虚拟游戏都已经有了一个清晰的认识。对于那些追求真实的模拟游戏玩家来说，理想的解决之道莫过于先用游戏进行模拟训练，再到真实赛场上大显身手。"真实"与"虚拟"本来就是一对儿不可分割的孪生兄弟，双管齐下可以使玩家得到最完美的快感。迄今为止，游戏刊物还不曾刊载有关真实游戏与虚拟游戏的评测文章，希望本文能成为拓展"PLAY"一词含义的小小开端，让PLAY一族体会到真正的精彩游戏。■

编后语

因为这次体验采访，有幸与赛纳威尔的总经理金山先生畅谈许久。原来拥有MBA学位的金山先生同时也是一位遥控航模的爱好者，而使用电脑软件模拟航空模型的操控，则是他最为熟悉的"电脑游戏"。在运营赛纳威尔将近4年的时间里，他不仅全身心地投入到这项竞速运动事业中，也结识了许多同好。得知《家游》杂志的情况，他立即向我们询问有关电脑联机竞速的问题，原来他早已关注新兴的电脑联机比赛，正筹划着为赛纳威尔引入新的"虚拟赛车场"。我们衷心地祝愿赛纳威尔的竞速事业不断繁荣发展，为有心的玩家们提供更好的服务，为国内的竞速运动输送更多有潜质的赛手。他也热情地邀请喜爱赛车的读者朋友有机会到那里看一看，体会一下速度的真正魔力。

下一期，我们将随王博和秀秀一同到中国拉力培训基地试驾速度更快的拉力赛车，同时采访2000年度中国职业拉力赛总冠军周勇，并就育碧新推出的《冠军拉力赛2002》深入探讨拉力赛的技巧和内涵，欢迎大家届时继续关注"运动极限"栏目，再会。

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

当FIFA成为习惯
世界杯2002

2002 FIFA WORLD CUP KOREA JAPAN

也许从 FIFA 94 开始，我们已经习惯了等待每一年的 FIFA，习惯了每一次世界杯年的 WORLD CUP，这一切似乎已成为了习惯。即便在"实况"大红大紫的今天，即便是在我们对 EA 一次次的失望后，我们依然盼望着每一年的 FIFA，每 4 年的 WORLD CUP，我们依然习惯着我们的习惯，EA 也在习惯着它的习惯。在 FIFA 2002 后的 5 个月，《世界杯 2002》（FIFA World Cup 2002，后文简称 WC2002）即将发行了。



EA 的习惯。在 FIFA 发行前的一个月，DEMO 会公开进行测试。尽管我们现在看到的还是 DEMO，但依然会表现出正式版中的一切，由此也让我们能对 WC2002 有一个全面的认识。WC2002 习惯地延续了 FIFA 2002 的图像引擎，游戏外观表现继续"出色"，但一切的出色似乎只是球星的出色和细节的出色。明星的体形、相貌、发型……都按照他们真实的特点进行设计，齐达内、贝隆、中田……阿根廷、意大利、法国……但其他队伍的表现呢？中国队呢？依然是 EA 的习惯，游戏中的细节表现更加出色，球在空中飞行时球员的目光会随之运动；进球后满天飞舞的纸屑和各种现实中常见的庆祝方式……是不是只有细节表现的出色才是真的出色呢？当然不是。这些年随着游戏技术的发展，画面多么出色已经不是衡量一个游戏优劣的标准，游戏性变的更为重要，特别是在运动类游戏中，这一点表现得更为突出，"实况"系列正是印证了这一点。相信 FIFA 已经深深地感觉到了来自"实况"的压力，当然压力同时也是动力。在 FIFA2002 中，我们已经看到了 EA 的变化。简单化的操作、二过一的出现、射门角度的控制……这样的变化都在 WC2002 中表现得更为明显。球员的跑位、传球力度的控制、门前机会的把握……都需要玩家有良好的大局观和局部的控制力。这一点在 DEMO 中，我们已经可以体会到。在 DEMO 中，给玩家留下最深印象的就是门前的表现。在 FIFA 2002 中，当球员带球到了门前，可以使用方向键来控制射门角度，用组合键来控制球的弧度，在 WC2002 中这一切则大大简化了。我们只需要根据球员当时所处的位置，用方向键对球进行控制，就可以得到所期望的效果，同时沿着球的轨迹会甩出一条好似彗星般的金线，这也许是要表现"飞火流星"吧。



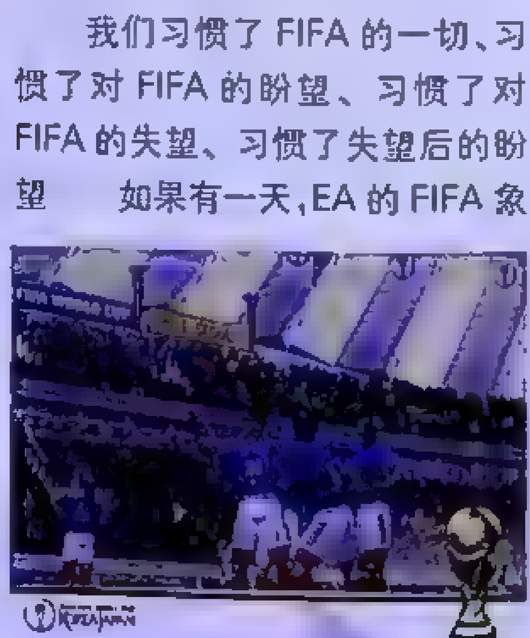
WORLD CUP 的习惯。在每一集的 WORLD CUP 中，将不会有俱乐部球队出现，取而代之的是国家队，WC2002 也不例外。这一次，游戏中的国家增加到了 41 个。EA 最大的优势就是拥有国际足联（FIFA）的官方授权，所有的队员都可以使用真实姓名。而游戏中队伍能力的设定会根据前一年各个国家队在国际比赛中的表现和排名对其能力进行相应的设定，如果不出意外的话，阿根廷和法国将会是 WC2002 中能力最强的球队。另外所有的比赛场地也是今年日韩世界杯中的 20 个体育场，并根据当时所比赛的球队设计现场的效果，球迷、旗帜、标志物……特别是球迷呐喊的声音，EA 根据不同国家的球迷配以不同的语言。在 DEMO 版中，我们所能看到的是法国和塞内加尔在韩国的揭幕战。尽管塞内加尔的球员大多来自法国甲级联赛，但法国队依然占据着整场的绝对优势，不论是在球员的能力、球队的综合能力、球迷的倾向……都和这两支球队在 2001 年表现出的实力相符。



PLAYER 的习惯。我们已经习惯了 FIFA 华丽的画面，尽管杨晨的皮肤是黑色的；习惯了在 FIFA 中出现的超级球员，他们不知道什么叫疲劳，可以随时随地的起脚，习惯了低级可笑的 BUG 射门，即便是在中圈的射门……

但 FIFA 就是 FIFA，不是实况，FIFA 是为了西方的习惯，EA 就是 EA，不是 KONAMI，它有着自己的习惯。FIFA 和实况，是两个完全不同的游戏，它们有着各自的特点，就好像 SEGA 绝对经典的 VR 射手与实况有着更多的区别一样，难道我们就要否定 VR 射手吗？不能！FIFA 也一样，它有着自己的特点，有着自己的习惯。

我们习惯了 FIFA 的一切、习惯了对 FIFA 的盼望、习惯了对 FIFA 的失望、习惯了失望后的盼望……如果有一天，EA 的 FIFA 象

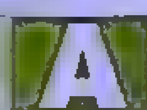


NBA 一样不再出现在电脑屏幕之上了，我们会怎么样？我们是不是还要去习惯没有 FIFA 的日子？

FIFA——玩家永远的习惯。■

（文 /Kurdt）

名称	FIFA World Cup 2002	类型	体育 | SP
制作	EA Sports	代理	电子艺界
上市	2002.4	版本	英文版





虚拟网球

在国内网球运动也许不象足球那样拥有这么多的 FANS，即便是在整个世界，网球迷的数量恐怕也不及足球的百分之一。也许是出于这个原因，网球题材的游戏可谓是乏善可陈。就算之前的那个所谓大作的《网球 XX 循环赛》，相比足球游戏的大作，恐怕也……

但事实上却有一款网球游戏绝对称得上经典，如果说在 PS 上让玩家选择拥有的一款体育游戏是 WE 的话，我想，DC 玩家的选择会是《虚拟网球》（Virtua Tennis，后文简称 VT）。但 DC 拥有者毕竟是少数，加之街机在国内的种种限制，国内玩家接触 VT 的机会并不多。当我们在对 SEGA 退出游戏机市场感到惋惜的同时，也应当庆幸 SEGA 可以全身心地为各平台开发软件，让电脑玩家也可以领略 SEGA 的风采。

实际上 VT 最早的出现是在街机上，SEGA 在街机上的实力有口皆碑，就算是 SS 和 DC 让 SEGA 在与 SONY 的竞争中一败涂地，但 SEGA 依然屹立不倒，完全依靠的是其在街机上的优势。特别是在街机体育方面，SEGA 凭借 NAOMI 主板的强大实力，开发了一系列游戏，包括 VR 射手，NBA，以及这款 VT，每一部都是精品。特别是 VT，其操作、画面、游戏性是任何一款在电脑上出现的网球游戏所不能比拟的。当 VT 在街机上大获成功后，不久 SEGA 便将他移植到了 DC 上。在 SEGA 完全转为软件开发商的今天，电脑玩家终于可以玩到这款可以称为世界第一网球游戏的 VT。



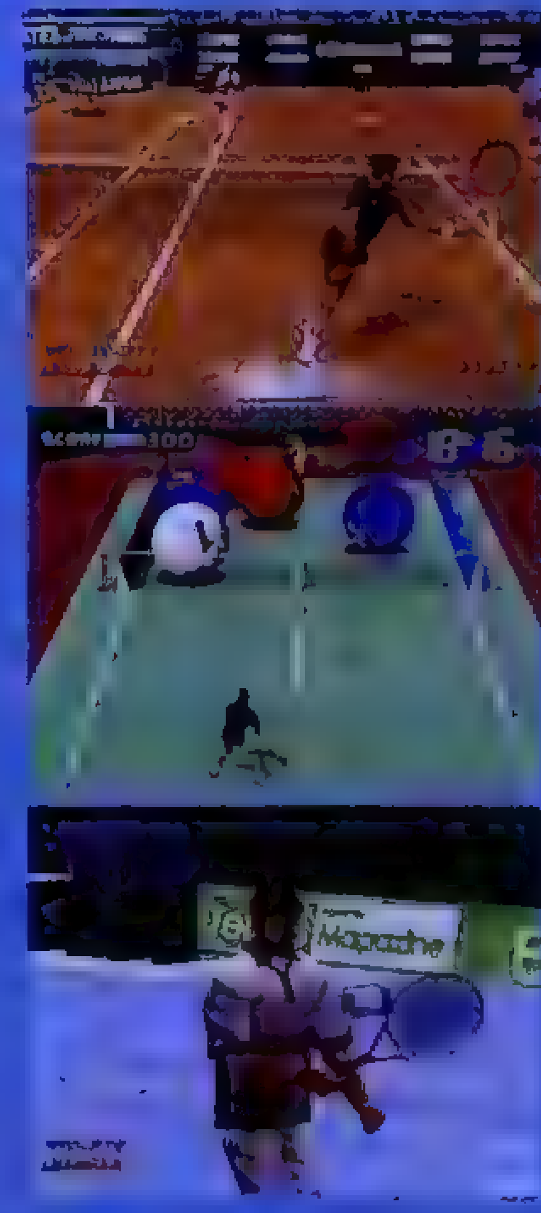
VT 最大的特点就是其出色的画面，由于是游戏机移植的产品，游戏在画面细节的表现上完全区别于电子游戏。VT 保留了游戏在 DC 上的特点。人物富有质感，所有的球员肌肉相当发达，但又不失真实。面部刻画也相当写实，在球场上，卡费尔尼科夫、费利普西斯……每一个球员玩家都可以一眼认出。当球员振臂欢呼或是低头哀叹都与我们在电视上看到真实比赛中的镜头是那样的相象。还有细节描写，最明显的是在土场进行的比赛，球员在场地上移动留下的脚印，球落地后在土场上留下的痕迹都得以完全表现出来。还有一点必须要提到就是游戏的回放。大家如果注意一下游戏的回放方式，就很容易找到另一个经典游戏的影子，那就是合金装备（Metal Gear Solid）。VT 同样运用了电影的手法，做了夸张的镜头拉伸。但有一点小小的遗憾，由于电脑显示器与电视在显示的方式上有着本质上的区别，电视是隔行扫描而电脑是逐行。所以，几乎所有的移植游戏都存在一个通病，那就是在当游戏被移植到电脑上之后，整体表现总是略显粗糙。VT 也没有很好地解决这个问题，我们又看到了相对明显的锯齿。

游戏机的游戏与电脑游戏还有一点突出的不同就是简单的操作性，游戏手柄至多也就十几个键，而电脑键盘却是一百多个键，这大大影响了游戏的上手。想想过去的一个飞行模拟游戏，竟然用到了键盘上所有的键，这是多可怕的事情。但这样的情况在游戏机上是不可能出现的，VT 除去方向键，仅仅有 2 个键是常用的，但就是这两个键完成了游戏的所有操作，扣球和挑球。注意，简捷的操作方式并不意味着游戏观赏性的降低。在游戏中，会根据当时球和选手位置以及运动方向作出跳起扣杀，或是跳跃救球等动作，完成所有的动作只需要玩家对球的判断。由于网球相对于整个球场来说显得很小，如果只是通过对球的观察来判断球路相对有些难度，最好办法就是对球在地上的影子进行观察并作出相应的跑位。当玩家作出相应的跑位后，要配合方向键的使用来击球。在 VT 中，网前攻击威力相当大，要成为一个出色的网前选手，判断力相当重要，玩家要根据对手当前的位置和即将选择的跑动方向，选择你攻击的方向。这一点在玩家之间的对抗中表现得尤为突出。在玩家在与朋友一同游戏的时候，比赛更像是一场心里战，你要做的就是在对手做出下个动作之前，猜想出对手的想法，将球打到相反的方向。

VT 的游戏模式设定也相当有特色。游戏设有标准的表演赛，在这个模式中玩家可以选择单打或是双打比赛，以及是与电脑交战还是和朋友们同场竞技。此外 VT 增加了世界巡回赛（World-Circuit）模式。在世界巡回赛模式中，包括单人赛、双人赛和非常具有娱乐性的小游戏（Minigames）。包括挑球进指定的罐子中，打场地中的保龄球瓶还有……等等，可别小瞧这些小游戏，那可是挣钱的最好方法。在 VT 中特别设置了网球店，在网球店中，玩家可以买到隐藏选手，新式球衣还有隐藏场地。可见 VT 在如何提高游戏的耐玩性上煞费心思。

在为数不多的几款网球游戏中，VT 无疑是佼佼者，他以真实的画面，简单的操作和完善的游戏结构，完美展现了 SEGA 的实力，也让所有热爱网球运动的电脑玩家过足了瘾。■

（文 /Kurdt）





2002 世界杯之路
2002 FIFA WORLD CUP KOREA JAPAN

也许到现在没有人能够准确地计算出1998 年法国世界杯为法国带来了多大的利润。更没有人能够预测今年的韩日世界杯能让两国挣到多少美元。但是有一点是确定的，那就是每一届世界杯都会为所有与之相关的产业带来不可预料的利润。众商家都试图抓住这个商机，大赚一笔。当然精明的游戏公司也不会放过这个送到嘴边的蛋糕，纷纷推出与足球有关的游戏产品。看来这个世界杯将不仅仅是球迷的节日，广大游戏迷也可以度过一个兴奋的世界杯足球之月了。现在就让我们清点一下国内外游戏公司为我们准备的足球大餐吧。

欢乐足球
天人互动　2002 年 5 月

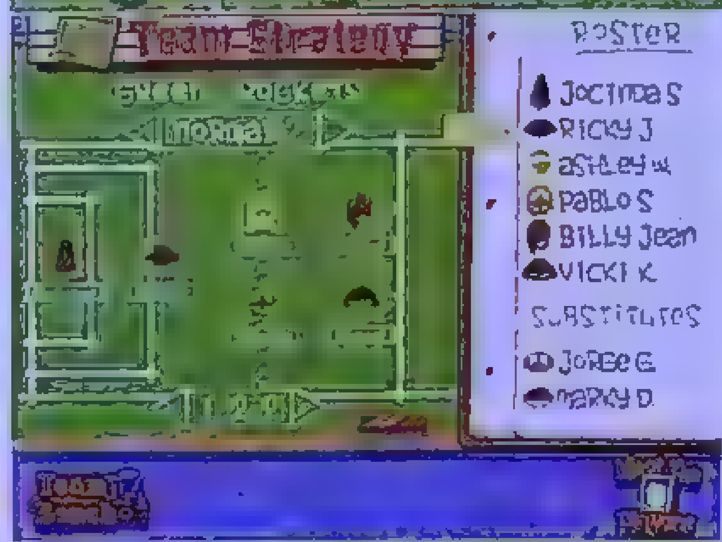
首先登场的是由美国幽默体育（Humongoussports）公司开发的足球游戏——《欢乐足球》（BackYard Soccer MLS Edition）。

从游戏开发公司的名字我们就能够猜到《欢乐足球》这款游戏主要的风格了。没错，这款游戏是一个相当风趣、幽默而又富有童趣的作品。先来介绍一下幽默体育（Humongoussports）这个游戏公司。在 1999 年，公司推出了第一款欢乐体育游戏 欢乐棒球（BackYard Baseball）。游戏以其 Q 版风格的人物，欢乐轻松的节奏，在美国大获成功，特别是其适合低年龄的特点，成为美国家庭中的必备游戏。随即公司趁热打铁推出了《欢乐足球》的前身《Backyard SOCCER》，并在美国的家庭中掀起家庭足球热。在游戏获得了更大成功的同时，公司以《Backyard SOCCER》为基础，加入了美国家喻户晓的足球明星人物，制作了这款《欢乐足球》。

《欢乐足球》继承了公司欢乐体育系列游戏的特点，依然采用 Q 版人物设计。所有的球员都是年龄在 4–5 岁的小朋友。尽管这些球员的年龄不大，但却是美国家喻户晓的人物。在《欢乐足球》中，共有 15 位效力美国职业大联盟（MLS）的球员。我想大家对这些球员也是印象深刻。球迷一定还记得在 1999 年女足世界杯决赛，中国与美国点球决战中，将最后一个点球射进中国球门后，脱衣狂奔的球员吧。没错，她就是查斯坦。在《欢乐足球》中，她回到了童年时代，与同样是小孩子的米尔布莱特（Tiffeny Milbrett）、科比琼斯（Cobi Jones）……等队友同场竞技。更有意思的是在这些小孩子中我们找到了曾经著名的“金毛狮王”巴尔德拉玛，当然游戏里面的他可能还不到 10 岁，不过他那一头金发却依然可以让所有玩家一眼认出。

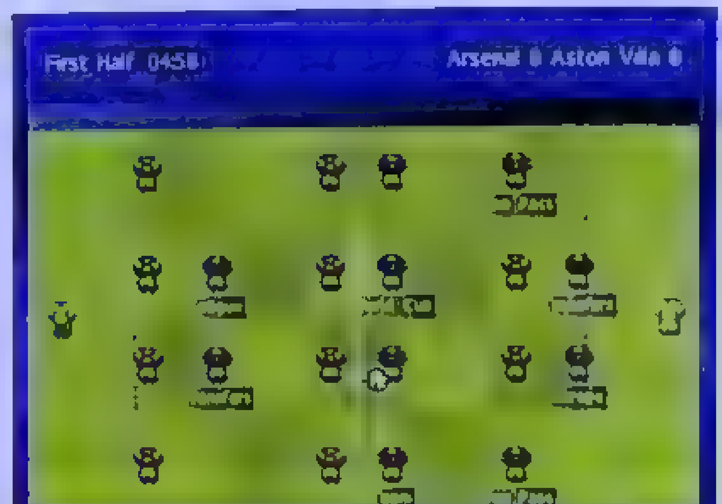


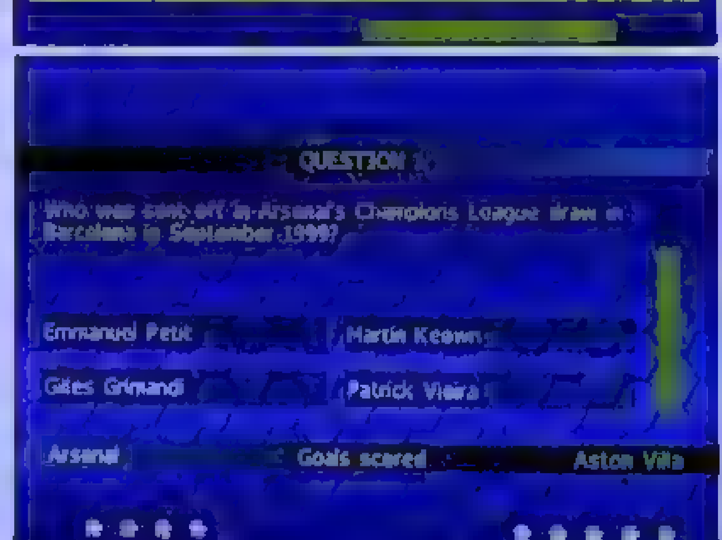


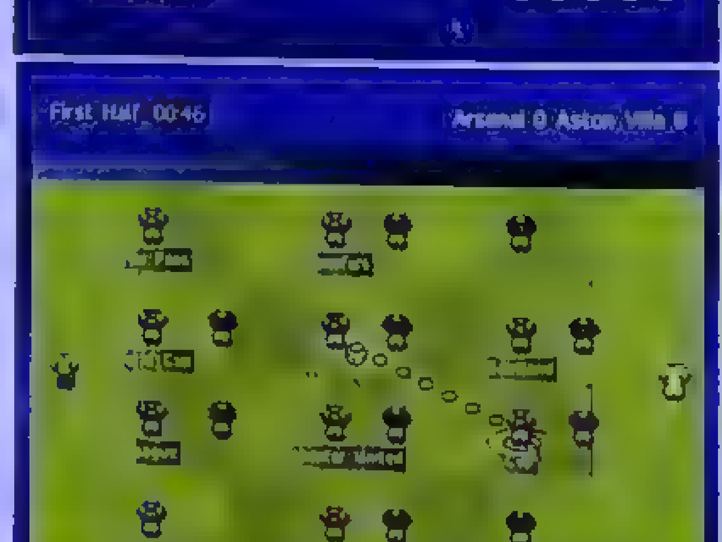


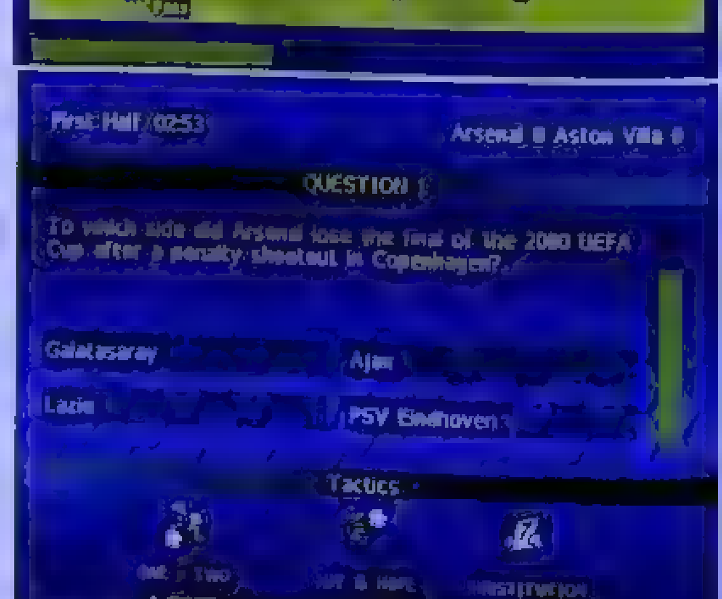


▲欢乐足球









▲冠军足球经理超级问答——改进版 VER.1

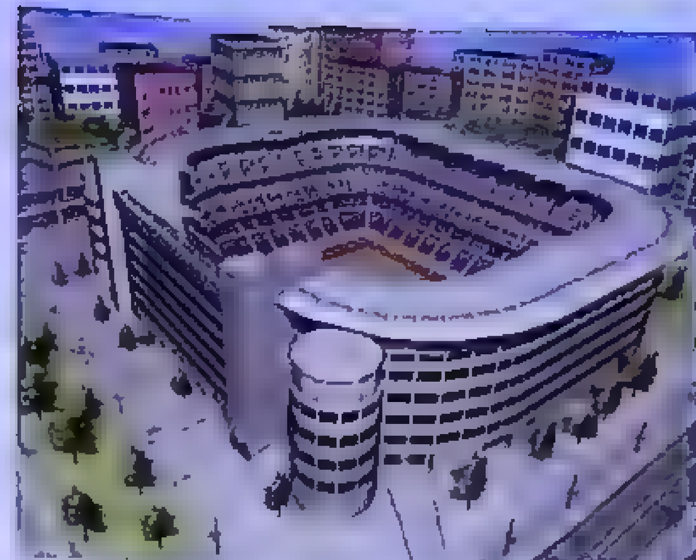
有了出色的球员，当然还要有激烈的比赛。在《欢乐足球》中，玩家要出任一只球队的主教练，率领手下这些娃娃兵，征战 Q 版美国职业大联盟。之所以称为 Q 版 MLS，是因为在游戏中，所有球队的名称均为美国职业大联盟球队的真实名称，只不过所有的球员换成了这些 Q 版的小明星。在玩家出任主教练后要根据每一个球员的特点组织一只超级球队。并带领球队按照美国职业大联盟的赛制，从乙级联赛（B Division）开始一步步向着自己的冠军梦努力。

《欢乐足球》最吸引人的地方还是一家老少齐上阵的娱乐方式。《欢乐足球》为了满足低年龄的游戏玩家，确切地说应当是小朋友，游戏将操作简单化，无论玩家是多大年龄都可以轻松上手，一个鼠标完成所有操作。当然，游戏依然保留了键盘，这样大家就可以与家人一同坐在电脑前面，享受欢乐足球了。

冠军足球经理超级问答——改进版 VER. 1
天人互动　2002 年 5 月

作为《冠军足球经理》系列的最新产品，《冠军足球经理超级问答》以一种全新的游戏方式，向我们展现了《冠军足球经理》的另类玩法。游戏早在 2001 年的圣诞节就已经在欧洲发行，随即成为了测试球迷水平的主要标准试题。游戏基本囊括了自足球运动在英国开展以来的所有问题，题目总数超过了 11,000 道。但很遗憾，在之前发行的《冠军足球经理超级问答》所有问题主要集中在足球发源地英国。尽管游戏中也有世界足球的问题，但相信大多数玩家的英语水平可能并不足以应付所有的题目。为了让更多的国内玩家能够体会到《冠军足球经理超级问答》的乐趣，天人互动公司以网上征集问题的方式，把我们中国联赛和中国足球历史中的主要球员、事件一一展现在球迷及玩家面前。同时将原游戏汉化，并正式更名为《冠军足球经理超级问答——改进版 VER.1》

游戏采用了最为常见的多项选择方式。并提供了单人游戏与多人游戏。在单人模式中，玩家可以选择“表演赛”模式，与电脑对手比赛。也可以选择“KEEPY UPPY”方式来考验自己的足球水平。在“KEEPY UPPY”中，玩家要尽可能地回答出游戏中提出的问题，这需要玩家有相当丰富的足球知识。但《冠军足球经理超级问答》中，真正吸引玩家的地方还是其多人方式，



让玩家有机会与自己的朋友进行智力大比拼。在多人模式中，游戏开发者考虑到玩家的能力，以免让玩家失去游戏的兴趣，《冠军足球经理超级问答》仿照经典游戏《谁想成为百万富翁》风格的游戏方式，提供了三种方式来降低游戏的难度，更为有意思的是，游戏开发者将这些选择都以足球专业词汇表述：二过一（One-two）允许玩家去掉两个不正确答案，Hit & hope 对个别具有难度的问题给玩家两次回答机会，换人（Substitution），去掉指定问题。

《冠军足球经理超级问答——改进版 VER.1》最大的特点是中国与世界杯问题的加入。为满足中国球迷的口味，天人互动公司与新浪网合作推出了《冠军足球经理超级问答》试题征集活动，问题包括了中国职业化以来的方方面面，中国整整 44 年冲击世界杯的征程，女足姑娘们所取得的成就，当然还有我们的足球明星。所有这些问题已经收集整理后一一收录进了《冠军足球经理超级问答——改进版 VER.1》中。相信这一切都将是对铁杆球迷的考验。

欧洲冠军杯
世纪雷神　2002 年 4 月

这是 SILICON DREAMS 为了配合前段时间如火如荼的欧洲冠军联赛出品的一款同名游戏。也许是因为大多数足球玩家都已经将 FIFA 系列的联赛模式视为经典，所以在国外发行的此类游戏也基本都在延续这一传统。但《欧洲冠军杯》却独辟蹊径，以时下红遍欧洲的冠军联赛作为其游戏背景，将各国参加冠军杯的精英球队“一网打尽”，组成了名副其实的顶级联赛。刚进入游戏时，立刻映入眼帘的就是巨大的“冠军杯”近照，本以为是游戏的一个噱头，后来才发现，这款游戏居然是欧足联唯一指定的冠军杯官方游戏。游戏中参加联赛的 32 支球队都是来自欧洲各国联赛的超级强队，因此在游戏中你不仅可以感受到不同风格的足球，而且不会因为水平差距过大觉得乏味。

如果说这一点还不能算是绝对创新的话，游戏中的另一项设置——历届欧洲冠军锦标赛则肯定会令人眼睛一亮。这项比赛中包括了冠军杯历史上（50 余年）的所有冠军球队和当时的所有球员，使玩家有机会尝试一下谁才是真正的“王中王”，并且可以去追寻一下那些现在已经远离绿茵场的昔日球星的英姿。事实上这种设置比自建球队还有意思，因为历史的影子容易沟起人们对往日的怀念，而且还增加了些收藏的价值。从这一点上可以看到，为了将完整的欧洲冠军杯呈现给广大玩家，制作者确实下了一番苦心。

对于钟爱 FIFA 类游戏的玩家，《欧洲冠军杯》的上手非常容易，应该说整个游戏的操作与 FIFA 非常接近，［A、S、D、Q］等键位依然起履行着原来的义务，新添入的功能键如［Shift］和［Ctrl］等的使用也还算合理，当然，对那些早已习惯于使用［W］键进行加速突破的玩家则需要一定的时间来适应［Shift］，毕竟小拇指向下多少使人有些别扭。总体看来《欧洲冠军杯》的操作比较简洁，也很利于新手上路。

游戏 AI 设定同样让人满意，进球及球员跑位并没有明显的规律可寻，随机性很大。笔者认为这种相对随机的 AI 设定虽然增加了难度，但确实提高整体的游戏性，也更符合足球的一般规律。另外游戏中防守的设计不强，抢断和铲球的成功率都比较低，这样抵挡电脑的进攻并不容易，但另一方面，人和人之间连网时却往往能因此打出更多精彩的配合，同时亦提高了对抗的激烈程度和可观赏性。

和老牌的 FIFA 相比，《欧洲冠军杯》还是有许多不足之处，比较明显的就是画面的细腻程度，感觉游戏的贴图数量较少，球员尤其是脸部有些棱角，另外游戏中球员的动作尤其是“花活”没有 FIFA 系列丰富。好在游戏运行流畅，另外观众席上飘扬的各种旗帜和山呼海啸般的助威声在一定程度上也弥补了略有些单调的动作。毕竟 EA 在 FIFA 方面已经有了近十年的修为。

当然，在全球关注世界杯的时候，我们游戏迷的世界杯月也不仅仅只能享受这三部游戏，上面我们屡屡谈到的 EA SPORTS 已经在前些时间发布了新作《2002 世界杯》（2002 FIFA World Cup）的 DEMO，相信该作品业已整装待发了。最后就让我们共同期待，期待四年一度的足球的盛事，期待更多更出色的足球游戏。■




▲欧洲冠军杯

用 SB Live！聆听 Audigy 的脚步

文/MyDrivers[illegible] 游风 UP



[引子]

1998 年中，Creative 创新公司正式对外公布了他们潜心开发多时的 Sound Blaster Live! 系列声卡。该系列所用音频处理芯片是由 E-mu System 公司研制的 EMU10K1（该公司以为好莱坞工作室、著名影片和音乐——包括好莱坞大片——提供音频采样和合成技术而著称）。

EMU10K1 音频处理器集成了音乐、音频和效果引擎，采用先进的 0.35 微米工艺制造，后期改为 0.25 微米产品。它在内部集成了 2 百多万个晶体管，数据处理能力达到 1000MIPS，每个信号均在 32 位/48KHz 下通过 8 点插值运算处理得到平滑的声音，可实时提高任何音源的音频质量，并实现了过去只能在昂贵的专业设备上才能达到的实时效果，如混响、和音、滑音、回声和变调等，某些指标参数甚至接近数千元的专业声卡。

EMU10K1 包含 64 复音的硬件波表合成器，128 个独立的音频通道，在进行混音或定位音效处理时，拥有最多 131 个硬件 DMA 通道，实时音效处理时对 CPU 的占用极低。24K 金的 3.5mm 插孔（Value、数码版和 5.1 简版除外）支持音频的数字输入和输出，硬件加速的环境音效功能扩展集（Environmental Audio Extensions，EAX）最大优点是拥有可编程的 DSP（数字信号处理器），能够通过驱动程序升级不断提高和增强芯片功能，通过软件优化来达到硬件升级的效果。SB Live! 美中不足的是 MIDI 合成能力略显薄弱，整体效果甚至不如 YAMAHA 的软波表，而且只能导入 32MB 的 SoundFont 音色库。

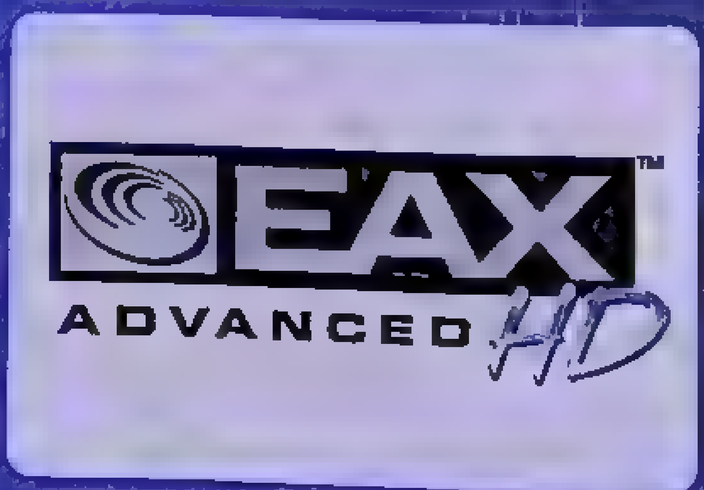
这块卡可谓是伴着音频爱好者的朝思暮想上市的。笔者对于它的仰慕也不是一天两天了，在朋友面前就说过它不下百次，只是因为囊中羞涩，直等到推出满一年时才有幸用 680 元买到了限量发售的“Live! 周年纪念版”。与最早推出的 Sound Blaster Live! 标准版主卡一样，它的型号为 CT4620。周年纪念版也采用镀金插孔，支持 4 声道输出，虽然所带软件少了一些，但它的做工很好。[illegible]音乐后我差点有流泪的冲动[illegible]真是太妙了！

可惜到后来，我慢慢发觉它的音质并非那么完美，虽然经过多次驱动升级，但[illegible]与低音的表现总有未尽之感，人声[illegible]切。也许对于一个在游戏里[illegible]需要的仅是声音定位准确，音质反而[illegible]，但对于我这个一天辛苦工作后[illegible]一曲有如冰镜[illegible]音乐的人来说，音质[illegible]是最重要的。

在第一片 Live! 声卡推出后的 3 年中，创新发布了一系列使用 EMU10K1 芯片的声卡，这其实仅仅是 Live! 产品线的进一步细分而已，并没有任何本质上的提高。恰恰也是在这 3 年里，技术上对创新威胁最大的竞争对手 Aureal 傲锐公司由于经营不善倒了下去，最终落得被创新收购的命运。对手倒去，创新自然是天上地下唯我独尊。Live! 既然一直卖的很好，自然就没必要匆匆忙忙地推新技术新产品来冲击自家的 Live! 市场。于是我们看到了这样一幕：3 年前的 CPU、内存、显卡、显示器和硬盘都早已进了二手货市场，而商家柜台上仍然摆着全新的 SB Live!。

终于 2001 年 8 月 20 日，在用户纷纷的议论声中，创新在北京新世纪饭店正式发布了下一代 Audigy 声卡和 EAX 超高解析度（EAX ADVANCED HD）技术，其采用的音频处理主芯片正是新一代的 EMU10K2。

据创新称，EMU10K2 处理器的运算能力是前代 EMU10K1 的 4 倍，Audigy 的输出模块集成高品质的 24 位/96KHz 多声道数模转换器，达到 100dB 信噪比音频回放。它支持高性能的 32 位、64 声道混音，可以最大程度的优化复杂数字音频信号的混音。SoundFont 2.1 技术可以导入系统内存一半容量大小的音色库。而 EAX 超高解析度（EAX 技术则是创新这回大力宣传的技术亮点，主要包括以下特性：



多环境（Multi-Environment）：可同时感受 4 个实时音频环境。

环境[illegible]（Environment Morphing）：通过对不同音频环境的特性进行[illegible]运算，为玩家提供两个音频环境之间的自然转换。

环境移位（Environment Panning）：可以感受到不断接近或距离较远的音效环境的三维空间位置。

环境反射（Environment Reflections）：再现了真实世界中，声音从物体表面反射并从各个方向回到玩家耳中的现象。

环境过滤（Environment Filtering）：通过音频过滤器精确模拟声音从[illegible]内[illegible]传出的效果。

EAX 超高解析度还可提供以下功能（只能在创新的 PlayCenter3 和[illegible]中实现）：

音频[illegible]：可去除从[illegible]录制的 MP3 音轨中不想要的[illegible]声和[illegible]。

时间[illegible]：在不[illegible]音质的情况下，调整音乐播放速度。

DREAM：通过改变特定频率范围的声音定位，使用户可以利用任何[illegible]的环绕声效果。

[illegible]回头看看手上这块陪伴我两年的 SB Live!，心中有种说不出的[illegible]，难道当真廉颇老矣？可是我一直认为 EMU10K1 高达 1000MIPS 的数据处理能力并未被创新完全发挥出来。而且我发现英文版驱动音色偏冷，中文版音色偏暖（据称是根据东、西方人的听音习惯专门编写的），这说明驱动对音质的影响确实很大。而且声卡在使用了一段时间后还会出现一个现象，我为之取了个形象的称谓叫做“声卡疲劳”，也就是安装声卡驱动使用一段时间后，音质明显无法调整到刚开始装驱动的效果，越听越不舒服，但只要重新安装系统后又会恢复，这让我一次又一次地感受到驱动对音质的极大影响。

[让人激动的提升]

这些问题困扰了我许久，直到 2001 年 9 月的一天，笔者突然在“驱动之家”网站（www.mydrivers.com）看到了最新 Audigy beta 版驱动下载（现已删除）。在下载说明中写到“能安装在 SB Live! 系列声卡上”！当时我不以为然，不过反正也是 ADSL 连接，就下来看看吧。第二天早晨起床，想起昨晚下的驱动，抱着试试看的心态在 Win98 里安装起来。安装过程很漫长，重新启动后响起了一段 EAX 的 Logo 音乐，一种久违的感觉竟然回来了！这还是我第一次听到 SB Live! 的[illegible]吗？我不敢相信自己的耳朵！经过仔细体会，发觉比之原来的 SB Live! 驱动，音质确有很大提高。高、中、低音层次分明，特别是中音，就象是歌手在你耳边轻唱，每个字都能听清楚，与以前 SB Live! 驱动比起来真是好太多了。

但新驱动毛病也不少：容易蓝屏，无法安装于中文 WinXP 系统，DVD 用数字输出有问题，安装成功率低，在 SB Live! 数码版上应用，对音质提高不大。我感到这款驱动仍未完全发挥 EMU10K1 的全部威力。可正当我想舒舒服服继续升级驱动时，突然发现后来出的 Audigy 驱动无法安装在 SB Live! 上了，于是我就动起了改装驱动的念头。

[律师信来了]

因为改装驱动还发生了一件大事。2001 年 9 月 27 日上午 9:10 时，在台湾“DearHoney 数位音乐工作室”网站的讨论区，一位网名 sad 的网友贴出了一篇《转贴：创新 Audigy 本世纪最大的音效卡骗局!!!》的帖子，详细讲述了如何利用创新 Audigy 声卡 Beta 版驱动将 SB Live! 系列声卡升级为 Audigy 的方法。一时间在音频爱好者中掀起轩然大波。

虽然真正改成功的人不多，但至少证明为 Audigy 的 EMU10K2 芯片所开发的驱动完全可以应用在 SB Live! 系列的 EMU10K1 芯片上，并且在 Win98 下可以实现接近 Audigy 声卡几乎全部功能！说到这里问题就出来了，创新官方声称 EMU10K2 [illegible]是 EMU10K1 的 4 倍，可现在又出现这样的事实摆在人前……

香港麦坚时律师行寄来的信件

BAKER & McKENZIE
SOLICITORS AND NOTARIES
麦坚时律师行
14TH FLOOR HUTCHISON HOUSE
10 HARCOURT ROAD HONG KONG
TEL (852) 2846 1888 TLX 76416
FAX (852) 2845 0476
DX 180008 QUEENSWAY 1

CONTACT Daniel Plane (852) 2846 1887

致 Dear Honey com tw

本律师行代表 Creative Technology, Ltd（"Creative"）。Creative 是[illegible]
CREATIVE LABS 和 SOUND BLASTER（包括其[illegible]的 SOUND BLASTER

怒潮掀起，诸多网友高呼创新是骗子，为商业利润而不顾用户利益，最终引来创新的一纸律师信（图-03）。

“DearHoney 数位音乐工作室”并未因此而停止相关报道，但台湾地区对此法的研究却渐渐淡了下来。而国内外各大驱动下载网站则被创新警告不得放上 Audigy Beta 版驱动及下载连接，一时间此驱动在网上销声匿迹。可是大陆“驱动之家”网站的音频论坛上很多好手仍在进行着新技术探索。对于此事件，我认为网友言辞确有过激之处，且通过几个月的改装和分析，笔者以为所谓的“创新骗局”完全不成立，后文将会详述。

[第一次改装]

我在多日研究后，一个不错的改装方法出炉了。这个方法最大的缺陷是只能在 Windows98/ME 和英文专业版 Windows XP 这 3 种系统上正常安装。具体方法介绍如下：

首先需要有以下软件：

Audigy 中文正式光碟版的简化版（76MB，http://202.102.249.31/~sblivefan/Audilive.exe）

Audigy 驱动 Beta 版（55MB，http://www.pcshow.net/microcomputer/drvp/SB%20Audigy-Beta.zip）

方法分 3 步：

1．首先将 Audigy 声卡驱动中文正式版（以下简称正式版）[Audio\PChinese\Drivers\Win2K] 目录下的“wdma_emu.cat”复制到 Audigy 声卡驱动 Beta 版（以下简称 Beta 版）[\UDA_beta\Audio\English\drivers\WDM] 目录下。再将正式版 [Audio\PChinese\Drivers\COMMON] 下的“piaproxy.dll”和“sfman32.dll”两个文件复制到 Beta 版 [\UDA_beta\Audio\English\drivers\COMMON] 下覆盖同名文件。打开正式版 [Audio\PChinese\Setup] 下的“AUDIO.INI”文件，找到“WinDrv = 1”这一项，将其改为“WinDrv = 0”（这样在安装时就不会安装正式版驱动），然后存盘退出。删除设备管理器里的 SB Live! 驱动与游戏杆接口驱动。再到“[WinDOWS\INF]”目录下找到“Emu10kx.inf”或“WDMA_EMU.INF”（视系统和之前所装驱动不同而定）将其名改为“Emu10kx.inf.old”或“WDMA_EMU.INF.old”，使系统在搜索新硬件时不会找回以前的驱动。改完后重启系统，找到新硬件时跳过，然后进行下一步。

Creative Driver Update Utility

Update Option: Driver Installation / Driver Uninstallation

Driver Type: WDM Driver

OK Quit

[illegible]

Sound Devices

Description: SB Live! Wave Device

Device ID:

PCI\VEN_1102&DEV_0002&SUBSYS_80611102&REV_05

Manufacturer ID:

Product ID:

Type: WDM

[illegible]

其中[Device ID: PCI\VEN_1102&DEV_0002&SUBSYS_80611102&REV_05]就是我的Live!的ID识别码(如果你的声卡换了PCI插槽的位置就要重新查一次)。然后找到UP修改版\Drivers\Win2K_XP\下"wdma_emu.inf"文件，修改[PCI\VEN_1102&DEV_0002&SUBSYS_80611102&REV_05]这段为你的声卡ID识别码。再下来运行Audigy中文正式光碟版简化版\PChinese\Setup\目录下"setup.exe"，安装完成后重新启动。

然后进入中文正式简化版\Audio\PChinese\Drivers\目录下运行"CTZAPXXI.exe"，等待一会儿后会让你重新启动。然后在"我的电脑"属性里的"硬件"页下打开"设备管理器"，打开"声音、视频和游戏控制器"分支，在你的声卡驱动"Creative Sound Blaster Live!"上按鼠标右键，点选"更新驱动程序"，选"从列表或指定位置安装(高级)"，下一步，再选到"不要搜索，我要自己选择要安装的驱动程序"，再下一步，点选"从磁盘安装"，然后浏览到UP修改版\Drivers\Win2K_XP\目录下找到"wdma_emu.inf"文件，打开后会搜索到"Creative EMU10K1 Audio Processor"，一直下一步，升级完成后重新启动。

重新启动后为确保安装正确，再打开"设备管理器"[illegible]

[illegible]

现在我在本站下Win2000/XP系统上安装Audigy Beta版驱动[illegible]QQ[illegible]他已[illegible]WinXP[illegible]Audigy最新升级版驱动的方法[illegible]Beta版[illegible]因为我曾经在中文版Win2000操作系统[illegible]Live!驱动还差[illegible]UP[illegible]多次的[illegible]最终实现[illegible]驱动变成了Audigy WinXP升级版、Beta版驱动、Exgity[illegible]驱动的大集合。

下面就把UP的方法介绍给大家。

[illegible]

Audigy中文正式光碟版简化版[illegible]

相对于Beta版，此修改版有[illegible]

音质有较大提高，超过以往所有Beta版[illegible]能正常设置EAX效果[illegible]进一步提高音质[illegible]CD[illegible]音没有了SB-Live!驱动那种[illegible]Live!驱动及改装驱动[illegible]Audigy[illegible]

缺点如下

在AudioHQ里无法[illegible]SoundFont[illegible]而且不能导入音色[illegible]等各DVD播放软件[illegible]可能有回音现象。

虽然这个改装的驱动[illegible]很不错的。

CREATIVE EMU10K1 AUDIO PROCESSOR (WDM)

MICROSOFT KERNEL SYSTEM AUDIO DEVICE

MICROSOFT KERNEL WAVE AUDIO MIXER

MICROSOFT WINMM WDM AUDIO COMPATIBILITY DRIVER

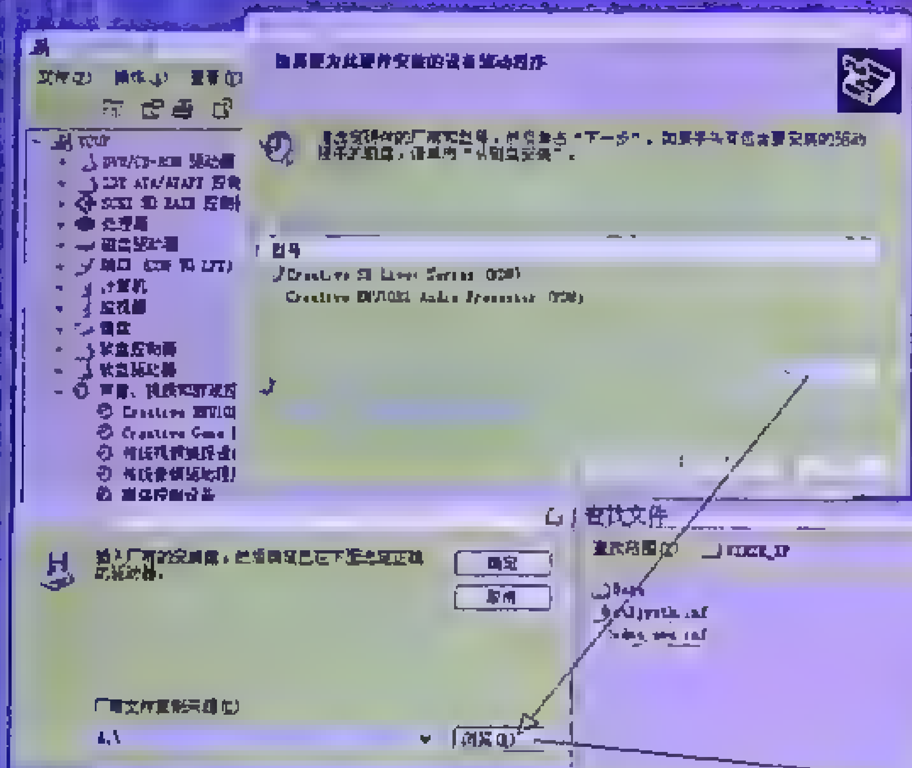
CREATIVE SBLIVE! GAMEPORT

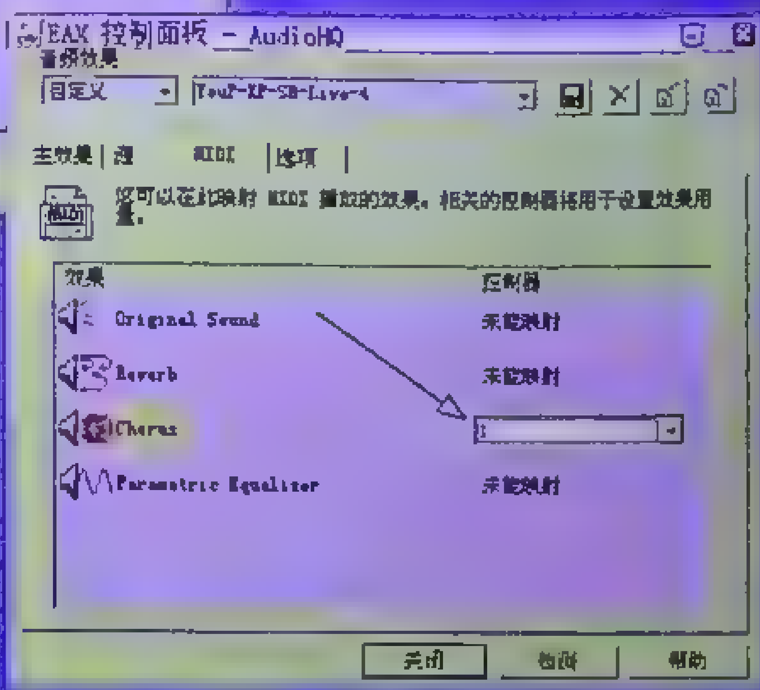
[illegible]

CREATIVE SFMAN AUDIO HOST[illegible]

CREATIVE PROXY DRIVER

[illegible]





[还有新方法?]

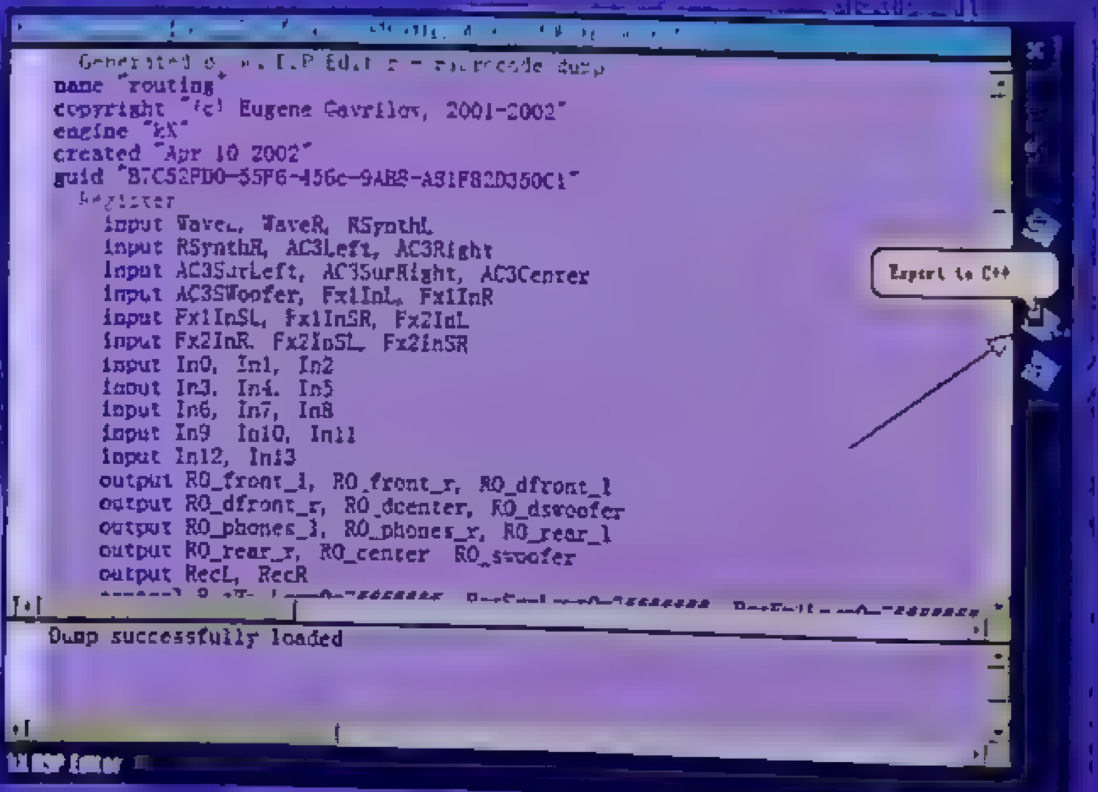
在文章快要截稿时，两款新驱动的泄漏几乎打乱了我们的写作计划：其一是 Audigy 驱动 Beta2 光碟版，另一个是 KX Driver。Beta 光碟版(ftp://star-xin.dns2go.com:1221/driver/supercd.iso)是一个光碟镜像文件，300MB，需要安装虚拟光驱 Daemon Tools。据说这是为创新编写 Audigy 驱动的一位华裔工程师泄漏出来的，其中驱动可同时用于 SB Live 和 Audigy 系列声卡，但软件无法直接在 Live 声卡上安装，安装速度比中文正式版有很大提高。遗憾的是，此驱动有时间限制，必须将系统时间调到 2002 年 3 月 4 日以前才可以正常安装。它的优缺点如下。

优点：

所带驱动和软件都是最新版的，能正常加载 Audigy 增加的两个效果器，SoundFont 管理器能正常使用，游戏里能选择 A3D 和 EAX 两种 3D 音效。

缺点：[illegible]声道的选择，音质不如 Beta 版，与 Live 驱动接近。有时间限制，对注册表相关部分做了保护，无法完全卸载。

而 KX Driver 驱动则很有意思，它可以用在 EMU10K1 和 EMU10K2 芯片的声卡上使用，这与一年前出现的那个 APS Live 驱动有点相似，但音质要好得多。经过仔细对比，我们发现它与改装的 Audigy 驱动相比还有很大距离，看来这款驱动仅是想在 EMU10K1 系列芯片上[illegible]专业音质，根本没有考虑针对游戏的 3D 音效开发，其中最值得研究的是它的 DSP Edit，利用这个功能可以导出 C++ 源程序，对于编写[illegible]驱动感兴趣的朋友们可要好好利用哦！下载地址：http://w1.132[illegible]/kx/3517/kxdrv35[illegible].rar。



[结语]

[illegible]EMU10K1 这块芯片又有了新的认识。

EMU10K1 的 1000MIPS 处理能力确实还大有发挥余地。从[illegible] SB Live! 游戏性能来看，即使同时处理多达 4 个 EAX [illegible]，[illegible]游戏性能，如果能针对 SB Live 进行[illegible]，[illegible]EAX[illegible]对于 EMU10K1 而言不在话下，[illegible] SB Live 上运行吃力，且 Audigy 的驱动[illegible]仅发挥了 EMU10K2 很小一部分，[illegible]我们可以在 Audigy 上体验更加真实的音响效果是毋庸置疑的。

从 EMU10K1 能使用 EMU10K2 的驱动这件事情我们可以[illegible]对 EMU10K1 与 EMU10K2 比较形象的比喻就类似于[illegible]，他们的区别主要在速度上，而驱动则可通过编程 DSP [illegible]让 EMU10K1 以实现与 EMU10K2 几乎同样的功能，只是[illegible]速度无法充分展现效果而已。也就是说，创新的驱动实际上就可以理解为 EMU 系列芯片特别编写的的“操作系统”。

笔者认为，创新没有骗人，EMU10K 使用 EMU10K2 的驱动存在着许多不足和问题，Audigy 与 SB Live 事实上有本质区别，当然这其中也包含有创新自己的商业目的和策略。从某种意义上来说，创新不是在和竞争对手竞争，因为他已经没有对手，他现在的对手就是自己和三年前的杰作——SB Live!

从最近 Beta2 版的发展趋势(Beta2 驱动在 SB Live! 上所获得的音质远不如使用 Audigy Beta 版驱动)来看，创新似乎在考虑效仿 nVIDIA 的统一 UDA 驱动体系，也就是说把 Live! 的驱动与 Audigy 驱动放在一个包里，让安装程序识别相应的声卡并安装与之相符的驱动。这样做实际上从根本上清除了 Live 与 Audigy 没有区别的回[illegible]，并且还可以利用技术上的处理显著拉开 Live 与 Audigy 的差距。

有消息称，创新在 6 月将推出 Liveware 4，到时将正式支持 OpenAL，能在 WDM 驱动上实现 VXD 版本驱动的性能，我只希望到那时候我们仍然能看到新的改装方法。

正在使用或准备购买 SB Live! 的朋友请不要觉得它已是昨日黄花——花还没落，它还有很大的发挥余地。而且除创新之外，还有另外的公司在开发它的新驱动程序。而希望购买 Audigy 的朋友更不要止步不前，高品质的 24 位/96KHz 多声道数模转换器，100dB 信噪比的音频回放，高性能的 32 位、64 声道混音处理引擎，支持 SoundFont 2.1 技术，EAX 超高解析度技术和创新原汁原味的驱动支持是每一位追求完美音乐品质朋友的最爱。

最后，我想引用创新一位高级主管说过的话作为文章的结语：我们要花更多的时间才能彻底发挥 EMU10K1 的性能。■

运筹帷“握”决胜 FIFA2002

文/Cndi 陈迪

《FIFA2002》这款足球游戏和以前的 FIFA 系列相比在各方面改变都很大，最主要体现在传球和游戏的真实性上。游戏相对于以往的版本变得更难控制，具体说包括 更难进球，传球也不像以前只要按传球键就能传到，反而最长见到的是传球出界或传到对方脚下。所以在游戏控制上比以前版本上了一个高度，这也正是手柄族和键盘族在 FIFA2002 上的差距越来越大的原因。

我从 FIFA98 开接触这个系列的游戏，直到去年赴韩国参加 WCGC 时，都一直惯用键盘控制。直到 FIFA2002 的推出，我决定放弃熟练的键盘而改用手柄。因为 FIFA2002 在各种动作和传球的运用上，都表现出手柄比键盘更有效的趋势——比如传弧线球、防守和盘带的灵活性。还有就是键盘存在许多操控上的 BUG · 下面我详细为您介绍一下用手柄玩 FIFA2002 的一些心得。



[手柄的选择]

一个好用的手柄绝对会直接影响玩家在 FIFA2002 中的水平表现，所以选择一款适合自己使用的手柄非常重要。我玩 FIFA2002 陆续用过很多手柄，从最低档的 10 元钱一对的仿 PS 并口手柄到著名的罗技手柄 · 。这里要强调的是，选择一个好的手柄绝不是首先考虑它的价格，主要还是看它是否适合用来玩 FIFA。

这个问题可以从几个角度去选择：首先是方向和按键的键程设计不能太“硬”。太生硬的按键感，在长时间比赛时，很容易造成关节疼痛。其次是方向键的定位必须准确。具体说就是不能要那种“按着一个方向，却出现两个方向容易连动”的手柄。再其次是手感、耐用度和价格，这方面的情况就因人而异，并无一定之规。



今年 3 月在成都举办的 Intel 全国 FIFA2002 联赛上，我用的是创新眼镜蛇一代。我用它打到季军后就送人了——因为有一个玩家也想改用手柄来打 FIFA，并且喜欢我用的这款。比赛后我就苦于重新选择一款手柄——贵的不一定适合我，便宜的又经常不耐用。最后选择了大手的一款“黑旋风”。选用这款，首先是因为我以前习惯用仿 PS 的手柄，而“黑旋风”的键位布局和前者一模一样，而功能则强大稳定了许多。另外一个原因，高档手柄国内可以买到的，如偶现旁跨的微软“SideWinder Freestyle Pro”和罗技的“力回振天盾 WingMan Rumblepad” 等，价格都在 3 百元以上。其中微软的“SideWinder Freestyle Pro”虽然是 FIFA2002 推荐手柄，但可惜国内没有正规代理，购买起来相当困难。

[手柄与控球]

在 FIFA2002 中，控球的作用已经远远超过了假动作。在这个系列中，过去从 FIFA99 到 FIFA2001，花哨的过人动作都起了相当重要的作用，甚至有些喧宾夺主，导致许多玩家抱怨 FIFA 系列不真实。而现在，过人只有 3 到 4 个动作，操控上更重要的是躲闪、变向和急停。

手柄的方向控制是一个轴，所以在方向控制上比键盘灵活，而且一个手指控制方向要比键盘的 3 个手指控制反应快，不容易出现着急时按错的情况。在带球狂奔时遇到对方防守队员断球，需要非常快的改变方向。这种变向只要轻微动一下斜方向就能完成，在躲避对方防守的同时，还能保持高速跑动。而如果您用键盘，就很容易把方向变大，导致向前跑变横跑，速度缓慢就失去了突破的好机会。

控球非常重要的动作就是变向过人，作用是躲闪对手铲球，在对手即将要铲你的带球队员时，立刻变向能轻易闪过。一般攻入对方大禁区附近，防守方都会非常急躁，容易仓促去铲你。此时看准他铲的方向只要变个方向跑动，躲闪后直接在禁区边射门，进球几率非常高。这样的多向





变化操作,手柄的反应要比键盘快得多。因为手柄斜向和横向的距离很近,变起来非常快。

另外,在 3 月的 Intel FIFA2002 比赛中,国内高手有一种很好用的带球战术就是急停。所谓"急停"其实就是带球跑动中跑跑停停,但正是这种速度的不断变换,使得对方铲、断防守都很难成功。急停的方法是带球狂奔,遇到防守队员时把所有键都松开,看他断球(多数情况断不到)后立刻接着向前跑。这个技巧练好,和人对战很好用(vs 电脑时的作用好像不明显)。

以上 3 种技巧是控球时最常用且有效的。虽然手柄和键盘都可以做到,但只要试一下,然后慢慢体会,就能发现用手柄会容易实现的多,这也是为什么手柄玩家盘带、过人和急停都非常厉害的原因。

[手柄与防守]

足球注重防守比注重进攻更重要,足球游戏是足球的翻版,对于 FIFA2002 来说,防守比进球更重要。

防守的灵魂在于洞察对方战术。在 FIFA2002 中防守有 3 条要素·意识、反应速度和熟练的操作。相信玩 FIFA 的玩家都喜欢看球,都是球迷,意识应该差不多。而反应速度应该也没什么差距,除非是 30 岁以上的老玩家可能比 17、8 岁的孩子慢点。因此玩家间的差距就常表现在对游戏操纵的熟练程度上,比如断球和铲球的应用。

笔者玩 FIFA 一贯注重防守,进攻自觉不是很犀利。以前用键盘时,就被周围的朋友称赞防守好,但现在用手柄觉得当初键盘的防守还是有很多漏洞。由于手柄灵活,反应速度比键盘快,所以在防守时先天比键盘有优势,具体分为两个方面 断球和铲球。

断球在 FIFA2002 中组织对方带球时最有用。防守敌人的盘带要冷静,因为对方是快速狂奔状态,而防守是静止等待对方过来。如果贸然断球,没有成功就会处于非常不利的状态,对方速度不减而直逼禁区射门。所以在中后场的断球首先要看对方动作,先去做断球的动作容易被对方晃过。我的方法是 切换一个队员到带球进攻队员身边,用手柄灵敏的方向键跟住他,他左右晃或带球直跑,你都要努力跟住,因为无球的队员在游戏中比带球队员跑的快,所以"跟住"不是问题。只要和他的距离非常近,就是达到一下能断的距离(一个身位以内)立刻按下断球键,把球成功留下就不是难事了。

铲球的作用太大了,但铲球的用处往往是最后关键时刻,比如对方已开始蓄力射门。在球即将被射出去的时候,你正好铲在他射门方向的前面,就会把射出去的球铲下来,但注意一定不要铲到人——会吃红牌的。我就是用这种方法在对方已经感觉射门必进的时候把他铲下,然后打反击。中前场的铲球很好用,不用担心铲漏以后没人防守,只要对方直跑就是铲球的好机会。但高手带球肯定不会轻易被铲下,当你的防守队员接近他,对方就会在铲球之前变向闪过你。所以玩 FIFA 时间久了就培养出逆向思维能力,往往你狂奔过去让他以为你要铲,其实是等他做完晃动的动作再铲。这种逆向思维的方法还经常用在铲对方的传球线路上,比如一个人封堵他的传球线路,你跑向对方无球队员,他肯定会选择另一个人去传球,这时你突然切换到他身边的队员,用铲球加方向封堵另一边的无球队员,有很大几率可以把球铲下。

[手柄对传球]

FIFA 系列首次在 2002 中引用了弧线传球这个功能。在传球时可以选择左旋和右旋。这个功能为 FIFA2002 带来了太多的新战术,比如直传身后和长传对方肋部空当都是非常经典的实用配合。

手柄在传地面弧线球时,和键盘没什么区别,但空中弧线球键盘就传不出来。此时用手柄可以传出弧度和力量都非常大的高空球,在后场直传对方肋部打反击时特别奏效。

地面传球有个小技巧 用第 5 种视角(比赛开始后按键盘〖5〗切换)从右向左攻。你在后场拿球前带,按一下 Player Puns/Keeper Charge 键(接球队员跑动/守门员出击)让前锋前跑,立刻按右旋(手柄〖R〗键)和适当力度的短传,球会划一个右弧线绕过防守队员传到前锋脚下。这只是最基本的弧线传球,练好了可以用斜方向弧线,直接绕过 3 名防守队员,然后就是让你的前锋和守门员一对一了。

高空传球也有小技巧 一种是在球场上方中场,斜传对方后场的下方,用接球队员跑动/守门员出击的按键,让斜方向前锋跑动,用一个左旋加最大力度的长传能直接把球传到已经到对方大禁区边上的前锋。另一种是下底弧线长传,头球攻门。从球门下面传加右旋,从上面传加左旋,传球力量一般都是 50~70%。

传球由于需要力量和旋转的结合,所以很难运用好,需要比较长时间的练习——尤其是加旋,往往加的时候想不过来加哪边,还没想好球就被断了。不过传弧线球能打出漂亮而且简练的配合,苦练是值得的。

[手柄与组合键]

FIFA2002 在组合键设计上比以前少多了,过人动作也只有一个键把以前的两个〖Ctrl〗和〖Alt〗改成旋转键。但这里的组合键大都是 3 键一起按,对于键盘来说比较困难。某些款型的键盘,3 键一起按就会没有反应,出现 BUG,而手柄没有这种问题。

比如争抢头球时,按住"左旋、右旋加传球"是用身体在空中撞人,要 3 键配合。用手柄非常容易实现,键盘就要手指头来回跑,容易按错。

如果你是一个喜欢玩 FIFA 的玩家,祝愿你能尽快成为高手,尽早领略 FIFA 的乐趣。因为中国的 FIFA 游戏水平目前正站在世界的前沿。面临今年的世界杯"足球年",希望中国足球游戏迷能从电子世界杯的赛场也体会一下世界杯带给我们的激情和欢乐。■

附:笔者的手柄设置

手柄型号	大手黑旋风
射门	×
短传	□
长传	△
接球队员跑动/守门员出击	○
左旋	L1
右旋	L2
加速跑	R1
2 过 1	R2



NESO 又见飞梭特丽珑

经历了去年的 LCD 大战,用户似乎正在体认到,在现阶段,综合考虑性能、价格、技术成熟度和厂商品牌等诸多因素,传统 CRT(阴极射线管)显示器仍然是家用无可争议的主流之选。今天介绍给您的,由华旗电脑代理的台湾 NESO 特丽珑 FD797P,就是这样一款精品。

[纯平的故事]

说到 CRT,首先是关于"纯平"的问题。去电脑市场走走,会看到很多关于纯平的字眼·自然窗、未来窗、钻石珑、特丽珑、美格珑、丹娜 ……。其实不管叫什么,一般国际通用做法,是将纯平显管分为两大类 SM(Shadow Mask)和 AG(Aperture Grille Mask)。

SM 通常称为"x 窗",AG 则被称为"x 屏"。这样区分主要是根据它们所采用的显像管荫罩板(Mask)不同而确定。荫罩板(Mask)决定了显像管档次,而显像管则又决定了显示器档次。

SM 采用的荫罩板主要是点状荫罩板(Invar Shadow Mask),代表作有三星的"丹娜"系列——DynaFlat,AG 采用的荫罩板为栅格式荫罩板(Aperture Grille Mask),代表作是大家都熟知的索尼"特丽珑"和三菱"钻石珑"显管。

相对而言,SM 技术并非真正的纯平,还是以前球面和平面直角显示器所采用的点状荫罩板。但 SM 技术成熟,工艺相对简单,因此整体成本比较低。SM 显示器表面是纯平的,内面仍然是球面(向外略突出)。它的曲率根据 SNELL 公式计算得出。经过处理,内面发光点射出的光线,经过厚玻璃的折射进入人眼成像,光路反向沿长线形成的虚光点组成的图像是一个真正的平面。

简单说 SM 是利用非物理平面的厚玻璃(略微突出)内表面,制造出一个光学上的平面图像。用白话讲 玻璃是不平的,但您看到的图像是纯平 DI。

AG 显管是真正的纯平彩显。国际市场一般认为只有 AG 显示器才是真正的纯平彩显。换句话说,只有索尼"特丽珑"和三菱"钻石珑"可以称为"x 屏"

AG 采用的栅格式荫罩板上面,没有规则分布的小孔,而是一些细细的长栅格。显像点呈垂直条状,因此可以说这种显示器垂直点距为 0,从而提供更精细的图像显示。也因此 AG 显示器精细度一般用"栅距"表示。但由于大家习惯了"点距",所以市面上采用索尼和三菱管的显示器多沿用"点距"的说法。

[特丽珑与钻石珑]

就纯平而言,由于 AG 技术含量比较高,对图像细节表现较有优势,所以被广泛采用在高端显示器产品中。那么 AG 系列的代表——索尼特丽珑和三菱钻石珑又有什么不同呢。

钻石珑和特丽珑管最大的区别在于电子枪结构。特丽珑管使用索尼自家专利的单枪三束技术,而钻石珑管则采用三菱改进的三枪三束结构。技术上的差别带来两种管外在表现的差异。单枪结构使得索尼特丽珑色彩表现出色,且色纯和色平衡容易调节。即使是索尼的低价产品,也很容易在图像表现上有出色发挥。但也由于单枪结构,特丽珑对扫描和电子束控制电路的要求很高。中低档产品,特别是非索尼厂的产品在这方面存在缺陷,有些款型会出现聚焦失真等问题。

三菱钻石珑管采用三枪结构。这是一种较老但也较为成熟的扫描和电子束控制电路。采用钻石珑的产品,图像清晰,聚焦好,文本显示效果优秀。但因为三枪结构大大增加了色纯和色平衡的控制难度,导致很多中低端钻石珑显示器容易出现色偏,一般认为它们的色彩表现力不如特丽珑产品。

笔者个人的意见,对于游戏玩家而言,索尼特丽珑丰富靓丽的色彩表现对您尽情享受劲爆的游戏画面实在是大有裨益。至于那两条为人诟病的阻尼线——放心,在颜色繁多、高速刷新的游戏画面上,它们不会太扎眼。

[TCO 认证]

选定了纯平,清楚了两种珑管的区别,显示器整体品质就是另一个需关注的大问题。由瑞典专业雇员联盟推出的 TCO 认证,获得了业内广泛的认可,其中 TCO'99 成为公认的 CRT 最高品质认证。

推出 TCO 认证的瑞典专业雇员联盟包括 19 个协会,其中对显示器的认证最为严格。它对可能危害人体健康的方方面面都作了严格规定,包括 环境保护、生物工程、可用性、电磁场、能源消耗及电力火力安全等。

TCO 标准现由 TCO'92、TCO'95 和 TCO'99,而最新的 TCO0X 也正在制定之中。其中 TCO'92 通常被称为"环境认证"。它致力于降低电磁辐射、节省电力、防火和防电。TCO'95 在此基础上增加了包括画面控制、节能、电磁辐射控制和防火等新要求,并严格规定了零件及原材料的循环可再生标准——甚至规定生产制造过程中不得使用危害环境的材料,同时加强对人体工学方面的要求。此外,TCO'95 从系统角度将各种射线控制在极低范围内,连外壳都必须用无损健康的原料制造。现在,TCO'99 除将上述标准规定得更为严格外,又增加用户舒适性方面的要求——详细到显示器的仰角和底座旋转角度等周边设计。

[NESO,又见 CRT 精品]

有了前文这些基础知识的讲解,对于 NESO 的介绍就轻松了很多。这款华旗代理的 FD797P,采用 17 英寸索尼特丽珑二代纯平显像管,可视区域 16 英寸。带宽为 203MHz,支持 1600×1200@85Hz 的垂直刷新率。如果您使用 3D 眼镜等游戏设备,在 640×480 象素下,它可以轻松跑到 140Hz,不会再有任何的图像抖动出现。栅距 0.24mm 保证 FD797P 的图像细腻生动。通过了 TCO'99 认证的它,带有一张配套驱动磁盘,无论是 Windows 9x/ME,还是 Windows 2000/XP,都可以因此充分发挥出性能,而不仅仅被认作"即插即用显示器"。

FPD797P 的显示调整项目非常丰富,比笔者自己用的,同为索尼特丽珑纯平的 19 英寸 DELL 991P 还要多很多。除了常见的水平/垂直、梯形/平行四边形/枕型调整,它还包括上/下弯角调整、旋转、摩尔纹调整等多项丰富调节。令认高兴的是,NESO FD797P 的调整菜单包括了简体中文。

除了和一般显示器一样预设了三种色温外,FD797P 具有独特的 iVIDEO 选择功能,针对在显示器上观看电视、VCD、DVD 或玩游戏提供了 5 种显示模式。用户可从 Normal 切换成 Sharpness、Sapphire、Topaz 或 Ruby 等,这些模式针对不同应用,全面优化了色温、亮度等各方面参数。

最后,当年深受玩家喜爱的单键飞梭控制,也在 NESO 这里得以重现。在美格与 SONY 分手之后,我们终于又等来了新的飞梭特丽珑精品。



LG 克隆专家新气象

文 / 王家伟

都说刻录机的价格在直线下降，而刻录机的速度却在直线上升！16 倍速刻录机刚刚走进市场，有了那么一点要成为“主流机”的意思，24 倍速刻录机就迫不及待地叩开了市场的大门！

LG 电子，世界光存储领域多年来毋庸置疑的老大，在刻录机的“提速工程”中自然要起个表率作用——它不失时机地向市场推出了新款“克隆专家”24 倍速刻录机——LG GCE-8240B。

名牌要有名牌的理由，除了速度，LG 的 24 速刻录机还有什么呢？如此快地“提速”是否有足够的技术支持？我们就对 LG 这款 GCE-8240B 进行一番剖析，看看它有什么新东西！



如果简单而概括性地描述，LG GCE-8240B 除了速度快之外，它所具有的其他“新东西”主要包括 独有的防尘技术、最新防刻死技术 ExacLink、更加人性化的专业刻录软件 Roxio Easy CD Creator 5.1 和 Direct CD 5 1。此外，克隆专家还支持区域可变速刻写技术（Zone CLV）。LG 一贯的 8MB 超大容量缓存也和其他技术一起共同组成了一个绝对豪华的实力派阵容。这个阵容意味着什么？她的实际意义是什么？别忙，请往下看。

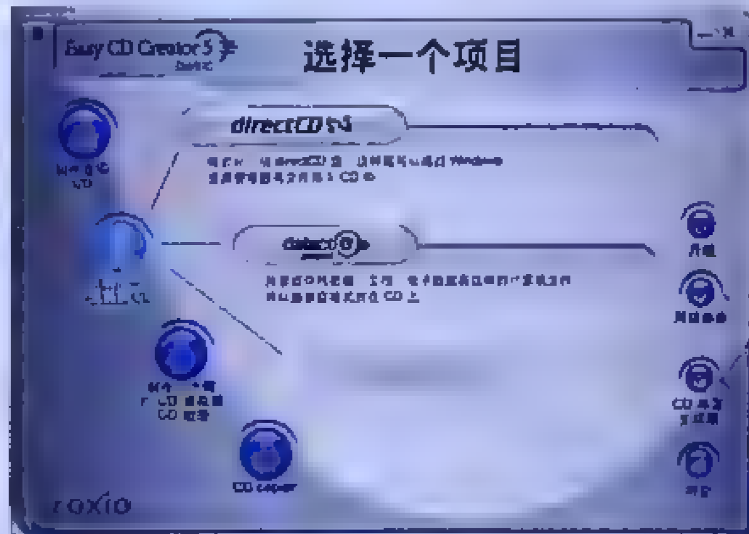
所谓防尘，主要是通过内部新增的防尘膜对刻录机的光头等精密部件进行保护，防止日常使用中，空气尘埃微粒的侵入，帮助这些部件抵抗尘埃带来的损害，减少对刻录质量的影响；并减轻因拆卸刻录机，清洁光头等部件而带来的技术和精力上的负担。以此大大加强刻录机的稳定性及其使用寿命。

ExacLink 是目前最新的防刻死技术，由美国 Oak Technology 公司研制开发。ExacLink 同之前的其它防刻死技术类似，根本方式也是通过记录因缓存欠载、数据断流而形成的断点位置，并在数据流恢复时从断点继续刻录，来避免因刻死而形成盘片报废和刻录失败。在实际应用中，由于技术上的原因，目前没有任何一种防缓存欠载手段可以做到重新开始的点与断点完全重合。这两点之间一定有些微的间隙。一般来说，这个空隙不大于 1 百微米即可。只要符合这一条件，空隙就会通过光驱的 ECC 校验来修正，不会因此出现读不出内容的挑盘现象。在目前流行的几种缓存欠载技术中，Sony 的 Burn Proof 形成的间隙是 40 微米，ExacLlink 出现之前，最好的理光科技 Just Link 技术将这一间隙缩小到了 2 微米。现在，LG 配备的 OAK ExacLink 技术形成的空隙则不超过 1 微米，再配合 LG 特有的 8MB 超大容量缓存，使这款 GCE-8240B 刻录机的防刻死能力达到了目前最高水平，难怪厂家将它的外号称之为“克隆专家”。

随 LG GCE-8240B 附送的刻录软件是 Roxio 公司出品的 Easy CD Creator 和 Direct CD。这套软件是目前性能最稳定的一款专业刻录软件。如果您经常光顾一些刻录论坛或网站，对于 Easy CD Creator 的大名就绝对不会陌生。相对于目前市场上其他刻录软件，如最常见的 Nero Burning Rom 而言，LG 附送的软件优点颇多。

首先，Nero 这类共享软件虽然不象 Adaptec 系列中最昂贵的 Roxio 刻录软件一般，需要您花费大量财力购买——当然，如果你买的是 LG “克隆专家”就可以分文不花的得到并使用这款功能强大的软件，但也因此导致其产品在性能、易用性和售后服务各方面都存在不足。甚至还带有一些严重的程序漏洞，因此导致用户在使用中出现很多问题，给您带来经济和精神上的损失。

出于保护用户利益，尽力为用户着想的目的，LG 投入相当资金，购买了 Adaptec 最出色的刻录软件 Roxio Easy CD Creator 和 Direct CD。附送的这两款软件，版本都是最新的 5 1 版，与之前的版本相比，它更具人性化。软件的操作界面友善而富于个性。主界面上一粒粒圆形按键如真实按键一样，立体感非常强。同一个画面中各窗口设置布局合理，参差感明显。您将鼠标指向任一个按键时，都会弹出一个小的浮动窗口对按键的功能加以说明。有了这样贴心的设计，再加上 Easy CD Creator 的全中文环境，及时是刻录的入门玩家也可以因此轻松上手。



克隆专家还配有 Z-CLV 技术，因此它的刻录速度可以根据光盘质量状况，自动在 16×~24×的范围内调整，保证光盘实际刻录中可以兼顾刻录速度和刻录品质。



该刻录机设置了一个紧急弹出孔，在断电等特殊情况下，用别针插入孔中，可以手动开启舱门取出光盘。另外，这款刻录机的 E-IDE 增强接口方便用户的安装，您只要把它简单接续在硬盘后面就可以立即使用。

在世界光存储市场上，LG 产品已经连续多年保持销量第一的位置。与此相应的是，世界知名 IT 大厂对 LG 光存储产品也始终青睐有加。包括 IBM、戴尔、联想和康柏在内等电脑巨头，都与 LG 就光存储产品进行了 OEM 合作。相信获得业界广泛认可的 LG 光储产品也一定会令您满意。■

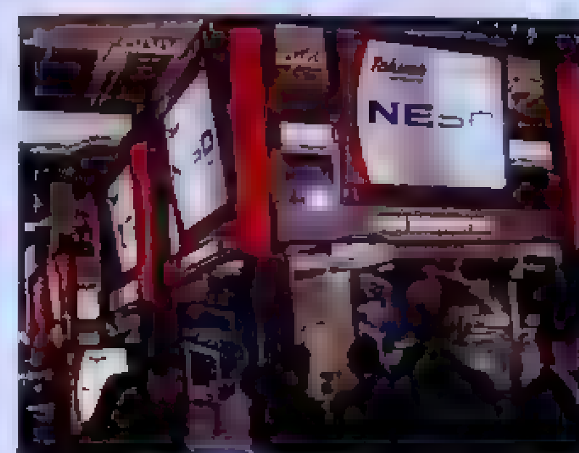
本月资讯速递

“极光特丽珑”汉诺威闪烁神秘光彩

继飞利浦和三菱等公司推出“增亮”方案后，作为高端显示产品象征的索尼特丽珑显像管近日在德国汉诺威 CeBIT 展会展示了最新特丽珑显示器。

CeBIT 上展示的是由台湾 NESO 提供的“极光特丽珑”显示器，该产品亮度高达 500cd/m2，是“全球最亮的 CRT 显示器之一”。

“极光特丽珑”不仅达到极高的亮度与对比度，而且还拥有出色的亮度衰减和抗老化技术。其内部结构采用独特的半液体荧光物质替代以往 CRT 的固态粉末荧光粉，大幅度提升显示亮度。同时，半液体特性使 CRT 屏幕周围部分可以补充中央区域损耗，显示器工作 45,000 小时后的亮度衰减仅为 1%，远低于普通 CRT 的 40%，极大地避免了亮度衰减和 CRT 老化，有效延长了产品使用寿命。



“极光特丽珑”不仅更亮，据汉诺威现场的 NESO 工程师指出，新产品同时导入了 SONY 全新显示解决方案 Augmented Reality（简称 AR）——增强实境系统。该系统的关键技术核心是“定位、再定位、持续定位”。据悉，在德国展出的这套增强系统，主要改良过去 NESO 特丽珑显示器的第一代自动对焦系统，再利用目前美国最新医疗头戴式显示器定位与方向感应科技，加以应用在搭配计算器的 NEOS 特丽珑显示器上。这套系统可以利用数码自动定位与持续修正定位系统，让画面迅速有效地不断更新。利用该技术的显示器，画面细腻到可以连皮肤上的毛细孔都清晰可见！

人间四月天，雅美达“小熊在线”电脑节启动

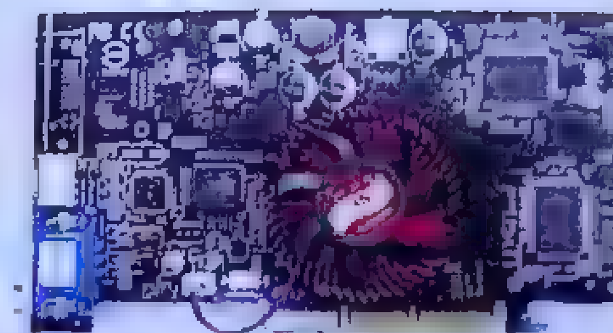
目前，国内著名硬件网站“小熊在线”（www beareyes.com）宣布，即将举办面向全国 8 大城市高校的校园巡展活动。此次巡展如期举办，得到了华硕、AOC、奥美嘉、希捷、丽台、Kingmax、迪兰恒进和蓝德等知名厂商大力支持，尤其得到国内著名显示器厂商雅美达公司鼎立相助。雅美达是目前少数能继续生产 SONY 特丽珑显像管的显示器品牌，此次冠名“小熊在线”全国校园 DIY 电脑节是其实力的再次展现。

目前，“小熊在线”全国校园巡展受到多方关注和支持，相信此次活动一定能圆满成功，同时希望大学生们能在活动中以休闲的轻松形式了解更多 IT 领域新技术，并形成正确的消费观念。

闪之家族添新贵，昂达 8440 显卡上市

广州昂达机构最新推出性能定位高端，价格定位中低端市场的显卡——闪电 8440 豪华版！

昂达闪电 8440 基于 nVIDIA 最新 GeForce4 MX440 图形芯片，核心频率 270MHz，拥有 128bits 核心位宽！闪电 8440 豪华版采用全黑色 PCB 基板，配备 64MB DDR 4ns 显存，频率 400MHz，支持 DirectX 8.1 及 OpenGL 1.3。此外，8440 还拥有第二代光速显存架构（Lightspeed memory Architecture），配合 128 位宽高速三星 显存，极大地加快了数据交换速度。它的全屏抗锯齿功能，使画面质量得到明显改善。内建全硬件加速 MPEG-2 译码，增强的动态补偿功能，支持全屏幕播放 DVD 及 HDTV，同时拥有 MPEG-1/2 及 Indeo 硬件加速功能。



接口方面，闪电 8440 豪华版除提供标准 15 针 D 口，还提供 S-Video 视频输出，但是并没有配备 DVI 接口，主要还是出于成本考虑。其实对于没有配备液晶显示器的用户来说，这样的设计并不会带来任何不便，相反在价格上得到了真正的实惠。

昂达闪电 8440 豪华版目前市场定位高档显卡，在布线、PCB、用料和品质等方面都与丽台和华硕等高档显卡属同一级别，在显存速度方面，甚至还超过了上述品牌。

银都“狮王加强版”16×DVD 上市（图 -03）

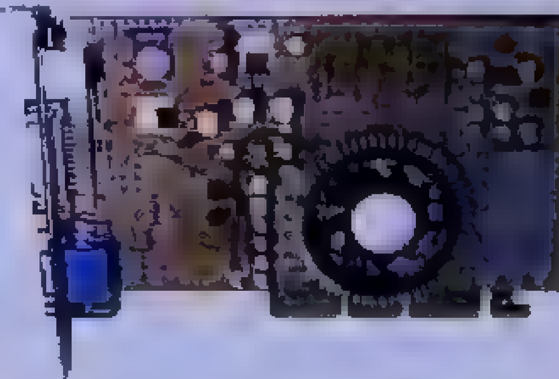
目前银都集团推出“狮王加强版”16×DVD，以专门读取 DVD-9 的高手姿态隆重上市。所谓 DVD-9，也就是容量为 8 5GB 的单面双层 DVD 碟片，它将资料层增加到两层，在中间夹一个半透明反射层，通过切换激光读取头的聚焦技术，不需要翻面就可以读取第二层资料。同时，DVD-9 还有两种不同规格，一种是逆光道路径 OTP（Opposite Track Path）和顺光道路径 PTP（Parallel Track Path）。其中，OTP 是在读取上层盘时，从盘片最外圈开始，由外向内读，而 PTP 读取上层盘时从盘片的最内圈开始，由内向外读。银都集团在对这两种不同规格的盘片进行深入研究之后，采用具有划时代意义的 TADS 动态聚焦技术，使其在顺利读取其它盘片的同时，能够更通畅地读取 D9 盘。



翔升 799 元 Radeon 7500 显卡低价上市

深圳喜悦来公司推出一款基于 Radeon 7500 芯片的显卡——翔升 Radeon 7500，目前正以 799 元超低价在市场热销。作为 ATI 授权生产商，喜悦来公司一向倡导高性价比，以“大众化价格，贵族化品质”为己任，在降低翔升 Radeon7500 价格的同时，继续保持高品质的优良传统。

它采用的 Radeon7500 芯片，包括 ATI Charisma Engine、Pixel Tapestry 和 Hyper-Z 等优越的图形处理技术、支持 Hydra Vision 多屏幕管理软件、硬件 DVD 播放；完全支持 DirectX 8.1 和 OpenGL。64MB 高速 DDR 显存使带宽提高到 8.8GB/s，可提供每秒 1 6GB 的像素填充率。它提供 CRT/DVI/TV 多种显示模式，其中 DVI 接口集成 165MHz TMDS 传送器，可支持 1600×1200 象素的分辨率，使多媒体功能更加完善。



更高的性价比，加上喜悦来公司提出的“三月保换，一年保修”的服务承诺，让消费者买得放心，用得舒心。

奥美嘉 32×刻录机上市有“礼”

奥美嘉神雕 32×10×48×刻录机全新上市，它采用标准的 ATAPI/E-IDE 接口，具有 32 倍（4800KB/s）刻写速度，一张普通 CD-R 盘刻写仅需 3 分 40 秒，10 倍（1500KB/s）高速复写 读取速度为 48×，是目前市面上速度最高的一款刻录机，当之无愧的号称刻盘、复写、读盘 3 项全能冠军。

奥美嘉 32×神雕采用 Just-Link 和 Just-Speed 第 2 代刻录技术，完全避免缓存欠载的发生，另外新增加了“智能监控调整系统”，可根据盘片质量的不同制订不同的烧录策略，真正做到“想怎么刻就怎么刻”。神雕 32×刻录机附送 12 张白金盘隆重上市，秉承奥美嘉一贯平价策略，仅售 666 元，给用户更多实惠。

铭泰携手交大，校企合作再创新篇

4 月 3 日，以出品《东方快车》、《东方卫士》和《东方影都》等系列软件闻名的国内 IT 通用软件厂商实达铭泰在京正式宣布，上海交通大学入股铭泰，公司正式更名为“交大铭泰”。



据悉，该次入股后，上海交大成为铭泰重要股东。前者不仅注资，更提供技术和人才等全方位资源，以推动铭泰加速驶入软件行业的快车道。

铭泰作为国内知名软件企业，这是其成立 4 年来的第 3 次融资。第一次入资的实达集团不仅把铭泰从小作坊提升为正规的企业，也给后者带来比资金更重要的产业背景。第二次香港实达科技入股，使铭泰有了国际化依据，得以拓宽自身眼界，跳出国内市场圈子，在国际化道路上越走越宽。

上海交大是全国重点大学。学校始终瞄准高新科技前沿和国家重点攻关项目，每年科研项目达 1,500 余项，科研水平在国内高校位居前列。铭泰总裁何恩培表示 通过交大入股融资，铭泰未来将以“产品”、“市场”、“管理”和“资本”作为驱动企业的“四轮”，以“技术”和“人才”为发展的引擎。在中国加入 WTO 之后，以此尽快缩短国内软件企业和国际厂商的差距。这次上海交大入股，对铭泰而言是发展壮大自身的绝好机遇。

NVIDIA 全新 nForce 620-D/615-D 处理器问世

NVIDIA 近日宣布，该公司已将 DDR333 内存集成进 nForce 平台架构。新推出的 nForce 620-D 和 615-D 平台处理器将创新的 PC 平台技术与 DDR333 存储器高速度完美地结合在一起。目前世界上有 100 多家 PC OEM 和系统制造商在使用 nForce 产品，其中包括康柏、富士通－西门子和 MicronPC 等大型厂商。

全新的 NVIDIA nForce 620-D 和 615-D 已在德国汉诺威 CeBIT 展会上展出。nForce 产品家族现包括 620-D、615-D、420-D、415-D、220-D 和 220。该系列产品利用其集成式平台处理器架构和创新的系统、内存、网络及音频技术，为各类市场（包括台式 PC、家庭娱乐中心和数字化起居室）带来最佳性能和功能。NVIDIA 的 nForce 处理器系列包含两种平台处理器，即 nForce 集成图形处理器（IGP）和系统平台处理器（SPP），二者均各自配有一个 nForce 多媒体和通信处理器（MCP）。

IGP、SPP 和 MCP 都使用了 HyperTransport 互联技术，可以在两个平台处理器之间提供最高的连续吞吐量，从而大幅度提高整个系统的性能和内存使用效率。与上一代双通道内存配置相比，DDR333 可以提供高达 5 4Gbps 的系统可用带宽，比现有指标提高 20%以上，足以满足现在和将来最苛刻的数字应用需求。除了核心系统性能的提高外，对 DDR333 内存的支持为 nForce IGP 处理器上的 GeForce2 集成图形核心提供了较大的性能改进，大大超过所有其他当前和即将出现的集成图形解决方案。依据初步的内部基准，DDR333 与 nForce IGP 的结合将大大提高图形性能，比目前最具竞争力的集成图形解决方案还要快上 15 倍。

nForce 620-D 和 nForce 615-D 目前处于制样阶段。基于此两款产品的主板将在 2002 年第 2 季度末由包括华硕、丽台和微星在内的各公司供货。

艾尔莎推出顶级显卡“影雷者”925VIVO

近日，德国知名显卡制造商艾尔莎（ELSA）在亚太地区全新推出基于 nVIDIA GeForce 4 Ti4600 芯片的多媒体显卡——“影雷者”925 VIVO。

由于拥有一颗强劲的“芯”——GF4 Ti4600，使 925VIVO 具有超凡的 3D 能力。Ti 4600 全新第二代无限渲染特效引擎和第二代光速显存架构使图像显示质量和速度得到大幅提升，加上比 GeForce3 快一倍的高分辨率反锯齿引擎，配合 128MB DDR 显存，将使用户充分体验到高品质画面对视觉的强大冲击。

同时影雷者 925 VIVO 拥有强大的视频输入/输出功能，可以连接摄影机轻松进行影片编辑或视频会议，也能连接数字电视或投影机播放游戏和 DVD 影片，并且提供双屏幕功能。如此完美的极品显卡，一定能满足狂热玩家对 3D 的所有需求。

“影雷者”925VIVO 核心速度 300MHz，配备三星 128MB DDR 显存（速度高达 2.8ns），显存频率最高可达 650 MHz，显存带宽达到 10 4GB/s。它支持 DirectX 8.1、DirectX 7、以及 OpenGL，将 3D 性能发挥到极限。GF4 Ti4600 采用第二代无限渲染特效引擎，第二代光速显存架构，全新全屏抗锯齿功能保证画质与速度的全方面提高，内建硬件加速 MPEG-2 译码，加强动态补偿功能，支持各个分辨率下全屏幕播放 DVD 及 HDTV，支持对 MPEG-1、MPEG-2 及 Indeo 硬件加速。影雷者 925VIVO 提供 DVI 数字接口，最高支持分辨率 1280×1024 象素，并且可以同时连接 2 台显示器。增强的 VIVO（视频输入＋视频输出）功能使用户能方便地将 DV 摄像机、录像机信号直接保存到电脑上，大大提高显卡的多媒体性能。

此外，艾尔莎为回馈广大爱用者的长期支持，近日更将“影雷者”系列产品全线降价。其中“影雷者”511（GeForce2 MX400 32MB-5ns）从 599 元调整为 520 元。“影雷者”516（GeForce2 Ti 64MB DDR -5ns/TV OUT）从 1050 元降为 950 元。“影雷者”517（GeForce4 MX440 64MB DDR -5ns/TV）下调 100 元至 1199 元。“影雷者”721（GeForce3 Ti200 64MB DDR -5ns/TV OUT）下调 200 元至 1599 元。

LG“微笑大使”揭开神秘面纱

4 月 12 日晚，LG 电子与北京电视台“公益歌曲大擂台”共同举办的“与 LG 未来窗共同寻找最美的微笑”活动总决赛暨颁奖晚会在国安剧院举行。



历时两个多月的“LG 微笑大使”和“行业之星”评选最终结束，其中“LG 微笑大使”获得者将有机会成为 LG 电子未来的形象代言人。众多社会团体代表、行业代表和文体明星出席了本次晚会。

参加“LG 微笑大使”决赛的 18 名候选佳丽均为广州、成都、上海、武汉、沈阳和北京 6 个赛区的获胜者。经过几轮激烈选拔，来自武汉的詹莉终于脱颖而出，喜获“LG 微笑大使”称号。来自沈阳的张谦和来自成都的郑锦分别荣获亚军和季军，并产生了 6 个单项奖和 9 个优秀奖。

晚会还评选出了 20 名来自医疗、教育、商业、公安、旅游、交通、农业、文艺和体育等行业的“行业之星”。并由中华全国总工会，全国妇女联合会，中华慈善总会的领导为奖项获得者颁发了奖杯及证书。获得“行业之星”的既有陆毅、宁静、桑兰、李亚鹏、满江和金海心等知名文体明星，也有辛勤奋斗在各自岗位上的普通劳动者。

对于本次活动，LG 并不仅仅为寻找形象代言人，更重要的是传递一种快乐的人生理念。LG 负责人朴海得认为 从重视市场开发、产品功能到重视消费者感受，将会是 IT 产品今后发展的方向。

伏明霞、斯琴格日乐、达达乐队和张扬等演艺界和体育界明星出席了本次晚会，并表演了精彩的文艺节目。

单碟刻录 1.3GB 超大容量，SONY 刻录机神话！

一直以来，人们对于大容量数据存储的要求始终都不能被充分满足。每个人都想自己能更方便地管理文件，把喜爱的歌曲保存到 CD 上 正是在这样的需求下，厂家才推出了 CD-R 和 CD-RW。现在一张普通 CD 的容量已经不能满足人们的需要，用户希望在不增加大量成本的前提下，在一张 CD 里塞下更多内容。

光存储领域的领先厂商 SONY 正是在这种用户需求推动下，推出了双密度 CD 容量的刻录机和相应的盘片。SONY 推出的支持这种双密度 CD 容量的刻录机型号为 SONY CRX200E/A1。这款刻录机采用名为 Double Density 的可擦写光盘技术，支持刻录容量达到双倍 CD 的 1.3GB，使用 DD-R/DD-RW 盘片，并且能够兼容过去所有的 CD-R/CD-RW 盘片。在规格，上这台刻录机支持在 DD-R 或 CD-R 光盘上以 12 倍速写入数据，并以 8 倍速改写数据，最大读取速度为 32 倍速。采用 Ultra ATA-33 的 ATAPI 接口，具有 8MB 的超大缓存容量，平均存取时间为 150ms。

目前只有 SONY 拥有此项双密度刻录技术，这展示了光存储设备的研发者和规格制定者之一的 SONY 公司强大的实力。

“轻骑兵”获业界首张电磁兼容 EMC 证书

日前，中北高科公司的“轻骑兵”B2688 音箱正式通过电磁兼容国家认证，获得业界首张 EMC 证书，标志着我国多媒体音箱设计水平又前进了一大步。

日常生活中，当用户看电视时，如果旁边有人使用电吹风、电动剃须刀或手机之类的电子产品，屏幕上时常会出现令人厌烦的雪花条纹，某些情况下，明明关闭了的空调，过一会儿却又自己启动 这些都是常见的电磁干扰。更严重的是，如果电磁干扰信号妨碍正在监视病情的医疗电子设备或飞行机械，则会造成不堪设想的后果。

电磁兼容性（EMC）是指设备或系统在其应用环境中正常运行并不对环境中的其它设备产生超标的电磁干扰的能力。它包括两方面要求 一是指设备在正常运行过程中对所在环境产生的电磁干扰不能超过一定限值，二是设备对所在环境中存在的电磁干扰具有一定程度的抗扰度，即电磁敏感性。

电磁干扰是指任何能使设备或系统性能降级的电磁现象。而所谓电磁敏感性是指因电磁干扰而引起的设备或系统性能下降。习惯上说，EMC 包含 EMI（电磁干扰）和 EMS（电磁敏感性）两个方面

随着电子电气技术的发展，人们身边的电磁环境日益复杂和恶化，所谓“电磁污染”也日益严重。电气产品的电磁兼容性越来越受到各国政府和生产企业的重视。我国也将把电磁兼容性列为家电产品必须执行的强制标准之一加以推行。

精确记录每一刻，微星发布 32×CD-RW 刻录机

随着 CD-ROM 逐渐没落，刻录机已经成为越来越多玩家装机的标配。继去年成功推出星族系列刻录机后，微星科技近日推出 32×12×40×的高速刻录机 MS-8332，大大缩短刻录数据时间，把 650MB 的数据写入光盘只需不到 3 分半钟。

为保证在 32×高速数据写入时不发生缓存欠载的问题，MS-8332 采用先进的第 4 代防刻死技术“ExacLink”精密连接技术，使断点连接距离达到前所未有的 1 微米，加之内建 2MB 缓存，几乎杜绝刻录盘被“烧死”的情况发生。较传统防烧死技术，“ExacLink”更少地占用电脑系统资源，即使在烧录当中，电脑其他运做也不会受到明显影响，使用户能同时进行多元化操作。

MS-8332 还采用了 AWSS 防震系统，有效控制噪音及振动，提供可靠又具弹性的刻录品质。此外，MS-8332 的面板也与之前的星族系列大相径庭。添加了播放按键，面板按键的形状也从原来的矩形改成椭圆形，使 MS-8332 更增添时尚的气质。

SiS330 亮相，首款支持 AGP8×的 GPU

日前，矽统科技于 2002 年度游戏开发者会议（GDC）上，展示了新世代 GPU-SiS330 芯片组。SiS330 最大的特色为支持最新的“8×8”技术。它是全世界第一个同时支持 DirectX 8 1 与 AGP8×规格的图形处理芯片，使数据传输速率高达 533MHz。此外，SiS330 还应用了“Pixelizer”引擎和高品质的视频处理器。

与会的众多顶尖游戏开发者对 SiS330 的新光影技术表示高度兴趣，表示将把它应用在新世代的游戏开发环境中

译星 2002 个人用户版一枝独秀

《译星 2002 个人用户版》是“中软”开发总部推出的、面向个人用户的又一款高性能翻译软件。它集成全文翻译、鼠标屏幕捕捉翻译、智能汉化、双向词典、Office/IE 嵌入翻译和中文朗读等多种功能。

《译星 2002 个人用户版》全面兼容 Win9x/2000/ME/XP 等操作系统，能够稳定地跨多个平台运行，资源占用少。它还结合了先进的[illegible]识别和网络应用等技术。它支持多内码转换，保证对译文翻译前后的风格一致。全新的翻译质量真正使译文达到信、达、雅。译星[illegible]翻译速度上的双飞跃必将使您爱不释手。

《译星》还非常好地迎合了用户对专业翻译的广泛需求，[illegible]大量同形词汇在专业领域和日常生活方面截然不同的含义。它内建[illegible]的专业词库、语法库、规则库。针对几十个专业领域进行设置，支持 16 部英汉专业词典和两部汉英词典。用户可根据所翻内容自行选择。

鼠标屏幕捕捉翻译包括光标取词和光标取句翻译两种，技术居国内乃至国际领先地位。智能汉化包括全屏幕和活动窗口汉化。用户选择该项功能后，不需进行其他任何额外操作，即可自动实现汉化。该技术采用先进的人工智能，从核心技术解决了当今汉化软件普遍存在的问题。■



不久前，本人以体育界受害人代表身份前去俺们那旮儿市，参加全国甲级黑哨公判大会，在下榻宾馆内偶然收看到一档由该市有线电视台主办的晚间新闻联播节目，内容新颖，别具一格，不敢独享，遂将其录音带回与诸位同乐。



VR新闻联播

文／邪通社播音员 坏老黑

各位观众，晚上好，欢迎准时收看邪通社 VR 新闻联播节目，今天是 2002 年 4 月 1 日，农历正月十五，这次节目的主要内容有

一、全国电子愚乐工作会议在俺们那旮儿市隆重召开。

二、电子海洛因论证工作取得突破性进展。

三、电子愚乐业标兵人物先进事迹汇报之三：轻轻的俺走了，正如俺轻轻的来——记将一生献给愚乐事业的电子愚乐业楷模于仁杰同志。

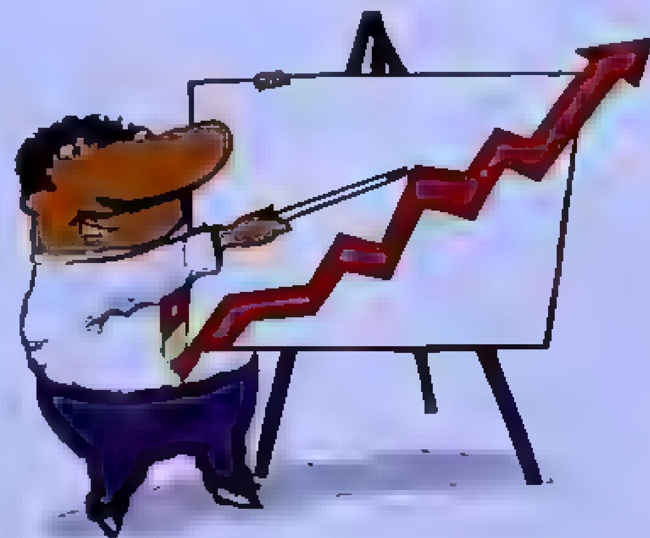
四、新闻焦点专题报道 邪说藏经阁的倒掉。

下面请看本次节目的详细内容

4 月 1 日是一年一度的愚人佳节，在这个欢乐喜庆的日子里，奋战在各条电子愚乐战线上的模范标兵放弃难得的节假日休息时间，共聚俺们那旮儿市礼堂，同商愚乐发展大计。

这次大会重点讨论了现阶段俺国游戏产业的性质与特点，中国游协专职副主席于仁杰同志作了精辟的开场发言。他指出 伴随着申奥成功、加入世贸、足球出线，全国的电子娱乐行业莫名其妙呈现出一片大好的态势，为电子娱乐业正名翻案的工作成为当务之急。众所周知，使用俺们的产品向来就不那么容易让人上瘾，上当的例子倒是有不少，由此可见，俺们已经彻底与祸国殃民的那个“电子海洛因”划清了界限，当然也就更不能与“娱乐”二字直接或间接的填上等号。为此，大会创造性、历史性的提出了“愚乐”的全新理念作为今后开展工作的指导思想。代表们一致认为，这两个字较为深刻、精辟、全面的概括出了俺国电子愚乐业的基本特点，其中蕴含的深意有如滔滔江水、连绵不绝，一发而不可收拾。

首先，“愚乐”是内部经验交流术语，对外公开仍然为“娱乐”。虽然将“娱”字换成了“愚”字，但是二字谐音，口语表达没有发生变化，这样就更容易让广大游民始终如一的相信——俺们从事的是一项推动国游企业前进的伟大而崇高的事业。当然，即便因为保密措施不力而造成游民得知此“愚”非彼“娱”，俺们也可以将“愚乐”二字解释为“愚公移山，其乐无穷”，以便让他们继续相信——虽然俺们的愚乐事业与欧美所倡导的娱乐有本质的区别，但西方邪恶势力为了将俺们扼杀在摇篮中，还是照样往俺们前进的道路上设置了重重障碍；然而，以愚公精神为动力的国游企业是吓不倒的，是摧不垮的，任何诋毁或变相诋毁国游行业的人都是愚蠢的河曲智叟，必将遭到可耻的失败！



其次，“愚乐”为国游制定自己的消费群提供了参考，“俺们做出来的东西给谁乐”，这是一个大是大非的问题，是一个关系到俺们行业生死存亡的问题，现在，这个问题已经得到了基本解决——通过实践证明，唯有愚人，才有可能成为俺们的衣食父母，唯有愚人，才有可能主动的去拿俺们的东西去找乐，这是未来一段时期“愚乐”的一种基本表现形式。以前俺们也坚持走高层次娱乐路线，追求自身品质，而事实证明在这个问题上俺们确实走了不少弯路。孔子曰：“车到山前必有路，柳暗花明又一村”，这次大会已经成功总结出了一条普遍真理，这就是——“愚是通向乐的唯一途径”。俺们相信，目前如何尽快提高国产游戏品质以吸引消费者的讨论已经提前终结，下面重点需要探讨的娱乐业产品销售方略应该是如何大面积、高效率、多元化的从游民群体中发现愚人。除此之外，还要在愚人的手段上进行必要的革新，积极探索现有条件下的高科技愚人措施，培养一批特别能吃苦、特别能战斗、特别能吹牛、特别能扯淡的愚人团伙骨干力量。

最后，“愚乐”也给行业内部氛围的建设制定了规范。俺们要懂得愚人先愚己的道理，首先学会自愚自乐，自己乐不出声来的，坚决不打包压盘。如发现游戏主角空中行走、随意穿墙等奇异现象，俺们必须认定，这不是 BUG，而是“愚乐”的一项基本内容，是经测试人员反复测试的，考验游戏参与者愚还是不愚、真愚还是假愚问题的重要标准之一。

会议全体通过，将目标、西山居等极少数死不悔改、拒不执行愚乐工作会议精神的游戏公司永久排除在中国电子愚乐协会之外。

全国电子愚乐工作会议顺利闭幕了，该来的都来了，不该来的一个都没到，承前启后，继往开来，是一次团结的大会、胜利的大会……

近日，俺国科研人员对电子海洛因的研究工作已取得突破性进展，率先运用分子结构理论，结合高科技仪器论证得出“电子游戏就是海洛因”的结论，全国人们无不欢欣鼓舞。

这次论证工作是两年前由某报社牵头，由光明大学生化系博士后导师胡邹同志领导进行的。在这次论证工作中，有许多家长、老师给胡邹同志免费提供了实验素材、物证、人证、罪证，先后达两万五千人次，堪称又一次伟大的新长征。胡邹同志表示，他理解师长们的心情，但是这次论证工作是一次规模空前的宏伟工程，需要理性而不是感性，需要科学精神而不是主观臆断。在整个论证工程中，他们没有受一次这些外部材料的误导，真正做到了“两耳不闻窗外事，一心捣毁毒品窝”。该课题论证小组刻苦工作，长年累月坚持吃喝拉撒全部在实验室内完成，以高昂的斗志与勇往直前的精神，提前完成了本次工作，并创作了短小精干的论文。现摘录部分如下

……

毒瘾发作后，患者持一毯置于脚下，后打开屏幕、音箱，身体不适顿时完全消失，浑身上下活力无限，血压升高，脉搏加速。患者在毯上跟随音乐节奏摇头摆尾，亢奋异常，其毒品英文名称为 DDR，属于安非他明大脑兴奋剂。目前，全国大中城市的少男少女正在争相吸食，他们亲切的将这种吸毒活动称呼为“磕药”。现已查明，此物原产于日本“磕乐美”毒品制造株式会社，乃毒品中的一种入门级别药物——摇头丸。

患者手持鼠标，眼盯屏幕，吸食后脑中顿时展现无边幻境。通常情况下，患者将自己想象成为古代侠客，手持利刃，除暴安良，英雄救美，或赤手空拳勇斗歹徒，或花丛中戏耍三角恋爱，其内部名称为 RPG，化学成份为苯丙胺。现已查明，此物原产我国台湾省大雨特种制药有限公司，乃一种对人脑产生强烈致幻效果的中枢神经兴奋剂——可卡因。

吸食此毒品需要一定器具，形状为长杆状管筒，通常在吸食时随手从地上拾取。烟具共有 9 种，分别编号为 1、2……9，内部称呼为 1 号枪、2 号枪……9 号枪，如超过 9 种则采取字母加数字编号方法，如 B13、B51 等等，需要指出的是，这种加了数字的高级烟枪需要额外购买。患者通常很少独自吸食，而是群体汇聚，他们内部将这种吸毒经验交流大会称为“多人模式”，或者将其简称为一个字——“联”。于是有不少黑心物业管理人员取一僻静巷口、废旧仓库架机联线，开设非法烟馆以谋求暴利。烟馆内部浓烟滚滚、伸手不见五指，毒品吸食人员手持自己钟爱的烟枪互相喷云吐雾，凡被烟圈击中者需缴纳现银若干方可继续吸食，以供胜利方更换高档次烟具，其中，以 AWP 型单人长管烟枪最受喜爱。近期又流行一部分违法吸毒分子扮演警察，对其他人实施围剿，上演了一幕幕贼喊捉贼的闹剧。

很多玩家为了提高自己吸食水平，不惜整日泡吧为乐，更有菜鸟吸食者被悍匪或悍警切得满地找牙，家徒四壁，有时连易拉罐、背包之类基本的日常生活用品都买不起，在社会底层过着牛马不如的贫困生活。从烟具上俺们不难发现，揭开中华民族百年血泪史的邪恶毒品——鸦片又一次复活了！该种毒品原产米国一托拉斯企业——ID 麻醉制品综合加工集团，该公司还将成套生产设备（内部称呼为 Q3 型全自动制毒引擎）贩运给西欧发达国家，批量制造大量毒品经水路传入国内，祸国殃民、贻害甚广。

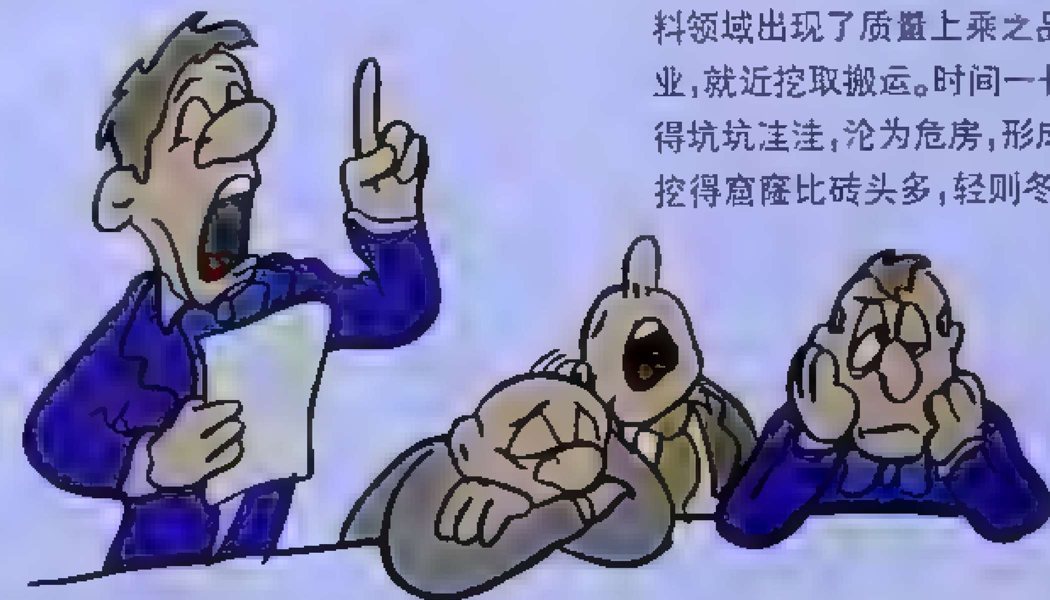
由此可见，电子游戏，不是毒品海洛因又是什么？

各位观众，下面播发愚乐业标兵人物、中国游协专职副主席于仁杰同志先进事迹报告之三

于仁杰同志是 1994 年参加工作的，先后担任了美术、程序、销售、策划等不同职位，始终如一的坚持走有俺们特色的游戏发展道路，十几年如一日，长年累月的奋战在愚乐行业第一线。在上期节目中，俺们请于仁杰同志本人对自己所取得的成功抒发了一些感想，今天，让俺们站在客观的立场上，看看他究竟是怎样勇挑重担，迎接一个个挑战的。

94 年，还是小于的他成为了一名游戏美术人员，期间，他从不抄袭或变相抄袭国外游戏的美术素材，始终坚持走自己的原创路线，在软硬设施极其贫乏的条件下，他大胆的使用画图板代替 PHOTOSHOP，以 3D STUDIO 代替 3DMAX，开创了土法制作游戏的新纪元。

在担任游戏程序设计师期间，他深入的学习了 C 语言、BASIC 等编程知识，活学活用，效果显著，真正做到不懂就问，不耻上问加下问，一边学一边问。于仁杰同志的这种精神感动了上苍，在此期间，由他所创作的游戏程序结构宏大，浩瀚无边，算法复杂，实属罕见，避免了 CPU 在大多数时间下的空闲，充分利用了硬件机能。同时，游戏的安装成功率首次突破了 41%，能够执行率达到了 37%，BUG 出现的频率远远低于 10 次／分钟，美国微硬软件公司董事长啤酒盖子指出：“这是继瘟到死操作系统面世以来全球最稳定的应用软件！”



在担任游戏销售人员期间，于仁杰同志行使了自己神[illegible]的[illegible]，从不出售破损、霉变盘片。对待因 BUG 问题而前来投诉的顾客，从不对其实施搜身、殴打。在处理力所能及的技术问题时，能够利用自己在担任程序设计时积累的宝贵经验，会同有关人员，面对一个 BUG [illegible]千万个 BUGS 跑出来的严峻现实，从不气馁，深入开展拆东墙补西墙[illegible]而面对自己无法解决的问题，则在积极联系硬件厂商的[illegible]一脚触球、一脚出球，并主动鼓励客户重装系统、升级配件、[illegible]。同时，大力开展游戏包装的多碟豪华包装路线，让群众花等价的钱，[illegible]价的盘片，物超所值。

在担任游戏策划工作期间，他利用闲暇时光，成功试制出了多[illegible]神原子弹，不断的将自己的产品定名为“俺们自己的 C&C”、“俺们自己的 Diablo”、“俺们自己的 XXX”，甘为绿叶，甘为人梯，为国外同类游戏在俺国成功提供了典型参照。华裔人士、米国东木头游戏公司市场部经理死马医指出 “他们那旮儿都是活雷锋！”

于仁杰同志将自己所有的一切都献给了俺国的愚乐事业，然而，病魔悄悄侵蚀着他瘦弱的身躯。经光明大学附属第四人民医院确诊，于仁杰同志因吸毒过量，引起并发症，在全球范围内尚属首例，属于绝症范畴。虽然光明大学附属医院全体医师一致表示要尽可能的挽救他的生命，但是他还是知道属于自己的时间已经不多了。在患病期间，他积极配合医生的特种疗法，并在病榻上坚持完成游戏策划、剧本编写工作，在最后的日子里，他没有留下一个字的遗言，只是将融入一生心血的“全自动多功能 RPG 剧本编写模板”软件无偿捐献给了老领导。

于仁杰同志的一生，是光辉的一生，灿烂的一生，戏剧性的一生，稀里糊涂的一生

观众朋友们，下面是新闻焦点专题报道——邪说藏经阁的倒掉，请看本社特约记者黑九同志从俺们那旮儿市拆迁办刚刚发回的报道

【黑九】：观众朋友们，俺身后就是刚刚倒掉的藏经阁，现在你们已经看到，现场一片狼藉，惨不忍睹，而在 30 分钟以前，这里还是人来人往，香火旺盛，下面请导播小姐将镜头切换给演播厅，请坏老黑同志予以评述。

【坏老黑】：谢谢黑九同志的精彩报道，也谢谢导播小姐的精彩切换，请全部参加现场直播的同志们在那里注意安全，严防意外事故发生。众所周知，藏经阁原址位于我国东南沿海某省地区，始建于上世纪末期，为巨型仿古建筑。建筑主体为环形，系封闭式全塑料结构。其外直径 1300 米，内直径 500 米，高 30 米，占地 1326650 平米，使用面积为 1130400 平米，设计科学，结构合理，气势磅礴，从空中鸟瞰尤为壮观。丹麦著名建筑家约恩·乌特松认为，藏经阁的外观设计融入了现实主义、荒诞主义、浪漫主义与超现实主义风格，与悉尼歌剧院的设计创意有异曲同工之妙，开创了世界建筑史上的新潮流。其具体特点如下

一、坑 施工人员认为其建筑材料只有大部分采用进口产品，才能体现“与国际接轨，与世界同步”的设计思想。为了贯彻这一指导方针，仅砖块一项就使用了 ERDOS、核子艺界、雪乐江、暴雨等世界知名品牌。然而，国外建筑材料的价格是难以承受的，为了打破发达国家的技术垄断，施工人员发扬“自己动手，丰衣足食”的南泥湾精神，手持[illegible]，亲自去挖这些公司的墙角，然后再不远万里的搬运回国。当然，当国内建筑材料领域出现了质量上乘之品牌的时候，他们也会义无返顾的支持民族产业，就近挖取搬运。时间一长，这些经常被光顾的公司大楼墙壁上就被砸得坑坑洼洼，沦为危房，形成极大的安全隐患，很多国内建筑公司更是被挖得窟窿比砖头多，轻则冬凉夏暖，重则如前不久轰然倒塌的第四[illegible]机建材公司，所幸没有造成人员伤亡。美国微硬软件公司董事长啤酒盖子、日本[illegible]泥公司总裁西瓜太郎在回答记者关于为何不全面进入中国建材领域的提问时一致认为：“隔着条海都被挖成这样，要是真的搬过去住就是十个也经不住这样[illegible]啊。”

二、蒙 为了安全起见，全国各地的藏经阁分阁地点皆为绝密，只有前去不定期参拜的会员知道其具体位置，为了掩人耳目，其活动对外宣称为“大众娱乐”，成员为“普通玩家”，这种不定期的参拜活动为“采购”。无论贫富、肤色、文化程度、宗教信仰，在藏经阁新会员注册资格面前一律平等，普天之下、四海之内凡长了腿、会走路、能够四处游荡之“游民”皆可参加。俺国著名历史学家、考古学家兼新银河英雄研究会名誉主席冒名顶替·老幺同志认为“藏经阁在制度上的优越性已经大大超过天地会，是近代乌托邦的活化石。”游民可在街头巷尾处找一手持正方形薄纸盒、口中念念有词之中年男子（妇女），接头暗号为“老板，到我家看看，全是最新的”，待核实其游民身份后，接头者会以一大牛皮纸信封蒙住申请人双眼，在将其带至本地藏经阁后摘掉信封，以免亿装奸细浑水摸鱼。申请者需交付现银5两报名费，待宣誓永远忠诚于藏经阁之后，便可成为永久会员，无需写血书、发毒誓，整个过程清洁、环保。当然，这个过程中唯一让人不爽的地方就在于“蒙”这个环节，好在大多数游民是理解并支持的。他们宽容的表示“条条大路通经阁，蒙，则通，不蒙，则不通。”

三、拐 最近，社会上出现了一股拐卖人口的妖风，现已查明，其指挥部就设于藏经阁内。在“拐”的方法上，藏经阁有一整套严密的理论基础，即邪恶的六十六字方针——“无论是黑人、白人、中国人、外国人，古代人、未来人、地球人、外星人，只要是人就要把他拐卖到俺们这里来，在这个问题上要有孙先生‘天下为公’的气魄，绝对不能搞种族歧视”。在这个方针的指引下，国际知名人物如探险家印第安纳·劳拉小姐、中华情圣逍遥·李先生、动作巨星史太龙·马科斯·培恩，就连本是同根生的国际恐怖组织“盟军抢死队”也难逃大水冲了龙王庙之灾，皆被拐卖至此，以2~5元不等廉价出售，供人挑选，其惨状与非洲黑奴、亚洲苦工相比有过之而无不及。据查，藏经阁会员身份的价值所在，就在于能以极低的价格与这些著名人士近距离亲密接触，免舟车之劳顿，更免正式见面会之天价入场券。为了吸引会员，藏经阁不定期展示的内容也是不同的，为了体现一个“新”字，他们在全球范围布下了强大监控网络，凡是地球上有新兴偶像诞生，必在第一时间被绑票至此，被拐卖至此的三角洲特种部队全体官兵一致认为，“俺们顶得住恐怖分子的AK-47，扛得住‘无赖国家’的飞机大炮，然而，在以藏经阁思想武装起来的绑匪面前，一切防御措施都是无效的，一切抵抗都是徒劳的。”如一次行动只绑得一名偶像天王，便以此为主题做无删节展示，名曰“完全版”，若一次拐得多名人物，因阁内空间关系无法全部展出，便各自将其残忍肢解，美其名曰“压缩”，再挤在一起贱卖。这些受害者在藏经阁这座人间地狱内受尽了非人的折磨与迫害，过着暗无天日、鸡犬不宁的生活。为求解脱，他们自发开展了形式多样、内容各异的自杀活动。有的不堪如此酷刑，在展览过程中猝死，绑匪呼之谓“死鸡”，足见其对生命的漠视，至于撕票案例更是比比皆是。由此可见，藏经阁是极端的反人类组织。

四、骗 在藏经阁倒塌之后，少数顽固会员死不悔改，拒绝一切的思想改造，他们采取了“不配合，不坦白，不悔改”的三不政策，给治病救人工作造成了极大的困难。经过艰苦工作，一批原藏经阁会员终于大彻大悟。本社对这些已经率先完成改造的游民进行了深入细致的采访，他们认为，痴迷的根本原因，在于一个“骗”字。藏经阁内主持方丈法号“穆罕穆得·三光”，简称三光法师，在每次会员进行选购活动之前，都要接受其为期5小时的激情演讲，内容无非是“以最少的钱办最多的事”、“凡事要做到多快好省”等等购物哲学。这位大师据说乃是我国古代某位捉妖大师的正宗手艺传人，然而，“和尚本应该只管自己念经。他偏要放下经卷，横来招是搬非，去干卖‘地板’这样的工作，大约是因为变态罢——那简直是一定的。”会员参拜都可得到一个有三光法师亲笔签名的藏经阁建筑微缩模型（1:100000），模型底部闪闪发光，包装盒为一双层硬纸片，取出，翻转，使下面向上，俺们这里的游民都称呼其为“盘儿”，就是微缩版本的藏经阁，阳光一照便闪现七色彩虹，甚是好看，凡缴纳5两香火钱者便可免费获得，乃是货真价实、童叟无欺、如假包换的无价之宝。会员将其装入透明薄塑料袋中，裹以双层硬纸片妥善保管，如有破损也于三日内回阁内调换，实行三包，送货上门，代办托运。不少会员在第一次参加参拜活动之后，便在三光法师的感召下产生了俺国玩家所特有的优越感，“天下游民唯俺独尊”。个别玩家与某位著名戏剧表演艺术家一道，自言自语出了“当这个饱嗝打出来以前，俺也不知道自己是真穷还是假穷”之类的感慨。奥斯卡获奖影片《美丽心灵》导演朗·霍华德认为“这是典型的妄想型精神分裂症”。之后，会员的是非观念变得极度混乱，进而出现错对不分、善恶不辨等严重判断力障碍，最终发展到指鹿为马，黑白颠倒，将一切正规建材公司唤做“JS”，将给一切正规建材公司说话的社会人士唤做“枪手”，在藏经阁的问题上公然宣称“谁不来，谁就是一个大变态”、“除非藏经阁倒，西湖水干，否则打死俺也是不会走的！”

综上所述，藏经阁是有组织、有目的、有计划的综合团伙，是不折不扣的违章建筑。早在上世纪90年代初，我国城建执法人员就与其前身进行了艰苦卓绝的斗争。首先是沿海某省发明了碎纸机疗法，凡发现藏经阁偷盗来的国外建筑材料，一律就地放入碎纸机销毁。后来随着发现非法建筑材料的增多，南部某省发明了平路机疗法，以50吨平路机为手段，将所发现的“地板”全部铺设于路面，以碾压方式进行破坏。后来，南京军区某部复员战士王小二偶然发现用火焰喷射器可以彻底的将其销毁，并将“喷火器疗法”推广，顿时火龙怒吼、浓烟滚滚，成效明显。然而，当藏经阁建筑群出现以后，俺们逐渐发现，这种建筑已经在全国的大街小巷、寻常百姓中形成了打不烂、摧不垮、烧不完的完备体系，任何物理打击手段都是无法获得成效的。

为了解决这个难题，国内建筑公司认为，对付藏经阁非法建筑，“攻城为下，攻心为上”，他们自发的给自己旗下的游民偶像降低身价，在门票的价格上采取平民战略，以会员、折扣等手段刺激游民消费，迅速挖掘市场潜力，其中以加拿大“拿大家”实业银行提供的高利贷业务最深得群众欢迎。以上措施很快就取得了成效，不少游民发现，与其花很少的钱去与那些被拐来的残疾烂仔人物联欢，不如去找货真价实又价廉物美的健康偶像。国外公司则注重发扬自身的技术优势，在自己公司的建筑选材上使用特种混合黏合剂，让一般的铲子无法挖下来，即使个别的能撬下一两块，也是没用的砖头碎片。同时，加强对自己旗下签约明星的保卫工作，加大反恐怖措施的力度，据悉，米国FBI目前也加入到这一正义行动中来。以生产花岗岩、大理石工艺品为代表的建材“硬件”厂家则表示，藏经阁在短短的一年时间内经历了从白手起家到辉煌泛滥的从无到有发展历程，其中既有广大游民的默默奉献，也有“硬件”厂商的无私支持，为了推倒藏经阁，他们决心以后不该研究的不研究，不该生产的不生产，坚决支持依法取缔藏经阁的行动。在各方支持下，藏经阁在道义上陷入了极大的孤立，这是有事实可证的——“试到神州大地的机房网吧，探听民意去。凡有电玩高手，游戏愤青，除了几个脑髓里有点贵恙的之外，可有谁不为受害者抱不平，不怪藏经阁太多事的？”

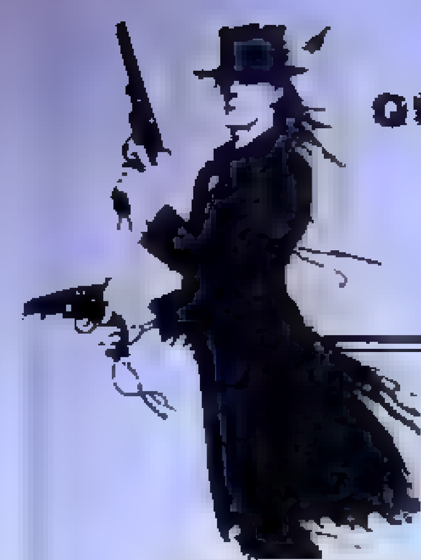
公元2002年4月1日是一个值得纪念的日子，在无人为干步的情况下，遍布神州大地的藏经阁建筑群忽然神奇的自动倒塌，化作了一堆堆无人问津的废旧垃圾。此事在很大范围内引起了轰动。“现在，它居然倒掉了，则普天之下的人民，其欣喜为何如？”带着这个问题，记者采访了世界知名人物若干。阿富汗基地组织某位不愿透露姓名的发言人表示“见过倒的，没见过这样倒的。”中国著名体育教练米祥福同志认为“藏经阁是圆的，在90分钟时间内任何变化都有可能发生。”天人大学政法系教授老刀·陈女士指出“藏经阁的倒塌，标志着靠几个违章建筑，便可以霸占一个国家建材市场长达数个世纪的历史已经一去不复返了！”南京市随家仓脑科医院主治医师达萝卜告诫广大游民：“需要彻底打倒一个被意识形态化的藏经阁。地理意义上的藏经阁是容易消灭的，而人们内心世界的藏经阁才是真正需要根除的。”法国著名球星鸡蛋表示“俺没啥好说的，俺唯有剃掉这一头‘两边铅丝网，中间溜冰场’的秀发，免得让你们在看俺踢球的时候联想到那已经倒掉的藏经阁。”

难道在建藏经阁的时候，就不曾想到它终究有一天会倒掉吗？

该着了！

观众朋友们，这次邪通社假新闻联播节目播送完了，谢谢收看，再见。■

（笔者注：本档新闻，纯属邪说，欢迎对号入座;P）



老鸟坐堂

［主角］菜鸟，老鸟

［流程］求医 请在调查表留言板或来信写明游戏名称、版本和具体症状。

坐堂 请写明所解答游戏名称以及您的详细通讯地址、邮编。

［EXP］如您提供的答案被刊登在第N期，将获赠第N+1期杂志，超过300字的解答另计稿费。

［LEVEL UP］年底评选5位坐堂专家，赠阅来年全年杂志。

［传送门］北京813信箱（难症会诊）（100037）或 reader@fcgm com cn

［家游提示］

1）支持正版游戏软件。

2）尽信攻略则不如无攻略。

绫波育成计划

●请问各种结局所需属性各为多少？

【答】1，疯狂科学家：智能指数为各属性最高且>200，精神强度>200，社会适应<200。

2，诺贝尔奖获得者：智能指数最高且>200，精神强度>200，社会适应>200。

3，高考重考生：智能指数最高且>200，精神强度<200，社会适应<200。

4，留学生：智能指数最高且>200，精神强度<200，社会适应>200。

5，小镇女警：道德观念最高且>200，精神强度<200，社会适应>200。

6，高中风纪委员：道德观念最高且>200，精神强度<200，社会适应<200。

7，战地医院护士：道德观念最高且>200，精神强度>200，社会适应>200。

8，教堂修女：道德观念最高且>200，精神强度>200，社会适应<200。

9，高中网球双打选手：身体强度最高且>200，精神强度<200，社会适应>200。

10，高中跳高运动员：道德观念最高且>200，精神强度<200，社会适应<200。

11，日本女排队长：道德观念最高且>200，精神强度>200，社会适应>200。

12，奥运会马术冠军：道德观念最高且>200，精神强度>200，社会适应<200。

13，高中美术部成员：感受能力最高且>200，精神强度<200，社会适应<200。

14，小镇合唱团主唱：感受能力最高且>200，精神强度<200，社会适应>200。

15，谜之画家：感受能力最高且>200，精神强度>200，社会适应<200。

16，世界小提琴演奏家：感受能力最高且>200，精神强度>200，社会适应>200。

17，网络偶像：PH分泌最高且>200，精神强度<200，社会适应<200。

18，趁脚演员：PH分泌最高且>200，精神强度<200，社会适应>200。

19，中学摄影明星：PH分泌最高且>200，精神强度>200，社会适应<200。

20，奥斯卡金像奖获得者：PH分泌最高且>200，精神强度>200，社会适应>200。

21，角色扮演明星：动漫狂热度>180，PH分泌>感受能力。

22，同人志俱乐部组办者：动漫狂热度>180，PH分泌<感受能力。

23，一个出语惊人的高中生：不良倾向0，社会适应度为最高值，精神强度>200。

24，暴走族：不良倾向>150，PH分泌<感受能力。

25，第17使徒：对真治好感度最高，AT FIELD值为最大值，社会适应<200。

26，活泼女孩：对真治好感度最高，AT FIELD值为最大值，社会适应>200。

27，与源堂合体：对源堂好感度最高，AT FIELD值为最大值，社会适应<200。

28，成为源堂妻子：对源堂好感度最高，AT FIELD值为最大值，社会适应>200。

29，结婚一：对玩家好感度最高且好感值>150，社会适应>200。

30，结婚二：对玩家好感度最高且好感值>150，社会适应<200。

31，结婚三：对玩家好感度最高且好感值>150，不良倾向>150，道德<150。

32，结婚四：对玩家好感度最高且好感值>150，动漫狂热度>180。

（江流尽）

超时空英雄传说III狂神降世

●请问百合的特殊职业和小龙咕噜噜的转职路线？

【答】百合的转职路线

特攻（光明）：杀手10级

影忍（暗黑）：杀手6级+拳法家4级（女战士3级转亚马逊战士，亚马逊战士4级转拳法家）

小龙的转职路线

地龙/风龙/冰龙/炎龙：幼龙3级

白龙：地龙3级+冰龙3级

黑龙：风龙3级+炎龙3级

圣龙（光明）：白龙3级+黑龙2级

邪龙（暗黑）：黑龙3级+白龙2级

（Eagle）

魔力宝贝

●在第2期的杂志中提到“联络员的暗号”这个任务，按照攻略已经买了10把钥匙，但是坐标298,150并不是通往宝箱所在地的传送石，而是去魔女之家的那棵神树。怎样才能到宝箱所在地呀？请众大虾指教。

【答】其实那是个随机坐标，入口是随机的。我刚刚玩时也是找不到，但只要你眼力好一点，就会发现那个入口常常躲在树叶下，露出一个小角。总之就在298,150附近，具体不记得了，仔细一点吧。

（广西梧州 红头巾）

幻翼传说：露卡的魔兽教室

●当我完成第2个任务，救回在森林的商人后，回冒险公会复命，然后返回自己的小屋。当再出来时，就会不断重复一段对话，请问是怎

么回事?

【答】这是一个 BUG,有两个解决方法 ①去 www fy com.tw 下一个 1.09 版的补丁。②在触发此剧情前,可以先不去救商人;剧情触发后就随便你了,适用于 1 00~1 08 版的朋友。这个剧情在你 20 级左右,回家去睡一觉,再出门就会触发。

(海南 林玄英)

答 格兰蒂亚 II

●(正版)打完巴鲁玛之心,进去找到塞拉,塞拉说给里特报酬然后进入金丹之房,塞拉说了话,水晶闪了几下画面就黑屏了,求救。

【答】这是因为 visaul 目录下的介绍神魔之战的动画文件 KCG08 avi 有问题。解决方法是把这个文件改名或删除,然后把其它正常的 avi 文件复制并改名成 KCG08 avi 就可以通过了。也可以试着在 WIN2000 下玩过这一段,当然还要及时下载补丁。

(火宅之人)

答 显卡问题

●我有一块 RADEON LE32M DDR 显卡,请问哪里有经过微软认证的驱动? 此卡在玩《银色幻想》、FF8 时动画播放不畅,且游戏画面有一半屏幕是条状栅格(FF8 稍好一些),请问如何解决? (光驱为美达 50 倍速)

【答】先说说动画画面的问题,你所列举的两个游戏的动画都是 AVI 格式的,这样的动画格式对 CPU 和声卡的速度要求比较高,由于你没有写上具体的机器配置所以只能猜测,CPU 是赛扬 300 以下的可能性不大。问题只能出在你的声卡上,如果你的声卡是随主板而来的软声卡或者是 ISA 的版本就需要更换一个新的了。当然在此之前升级一下你的 DirectX 也许会有帮助。

游戏时屏幕条状栅格的问题绝对是显卡驱动作怪。你可以去 www.mydrivers com 上找找看,有没有最新的显卡驱动。那里的驱动一般都是官方经过微软认证的版本。

所有问题均和你的光驱无关,但是象 FF8 这样的游戏还是做成虚拟光驱文件的好,不仅运行速度提高,而且延长光驱寿命。

(天津 吴小玮)

答 光驱问题

●我的机子安的是双光驱,一个 DVD 一个 CD,系统是 WINXP,配置 P4 (478)1.4G/INTEL (i850)/ 现代 265 内存 / 七彩虹 ATI750064DDR/ 创新 AUDIGY 豪华版,不知道为什么玩不了 FIFA2002 和《足球经理 2002》,总出现对话框"请选择一个正确的光驱",请帮忙指出问题,谢谢。

【答】这是由于 FIFA2002 和《足球经理 2002》游戏本身的问题,它认光驱。比如说你是用 DVD 安装的游戏,那你只能用 DVD 来玩游戏。如果你用 CD 来玩的话,就会出现你说的现象! 所以说,你用那个驱动器安装的游戏,你就用那个驱动器来玩! 明白? 另外如果你用的是 D 版,估计没有完成安装步骤——点到为止。 (皮皮)

问 猴岛小英雄 3—猴岛的诅咒

○在 Part3.Three sheets to the wind 一开始,三个海盗在船上唱歌,唱的没完没了,我什么都做不了,而且屏幕上也没有鼠标指针。到底怎样才能继续进行下去呢? 难道是个 Bug?

问 猴岛小英雄 4

○在 Lucre Island 上那个脏水池中我划船遇到了自己,说过话后他划船走了,我根据攻略上所说跟着他划过去,可一到转换画面时就被一个黑洞吸走了。我试过每个角度、方向都不行! 到底应该怎样走呢?

问 古墓丽影 3

○我在印度之旅卡住了 来到了一个昏暗的房间,里面只有一个六手蓝魔雕像,我发现有一块砖的颜色与众不同,而攻略上也正说拉出一块砖后继续剧情,可是如何拉出那块砖? 具体应该如何操作呢?

问 阿比逃亡记

○在 pvpc0103 场景中(好像是这个场景,记不太清了),我在一个布袋子下卡住了,在这里应该跳起并从袋子中撞出一块果子喂给下一场景中的虫子,可是果子被装出后刚好落在台阶边上,由于捡果子是按下 +ctrl,可是站在这里按下就直接从台阶上下来了,到底应该怎么解决呢?

(列那狐)

问 全球行动

○本人以第一时间取得该游戏 D 版 (因为还没出正版嘛) 欲装尝鲜,可惜在我的爱机上装到一半时就出现提示如下 Error copy files from Media Please re-insert Media if ejected.装了几遍均未成功,只看到片头动画,疑心软件问题,拿到其他机器的"瘟酒吧"上,安装一切正常,不知为何?

本人配置 PⅢ 667/ 技嘉 GA-6VXC7-4X/128+2*32MB 内存 /IBM 15GB/ELSA Geforce256/WinXP(什么威盛四合一、显卡驱动都升级了,其他游戏跑的挺好)

我怀疑是不是主板的 BIOS 该刷新了? 可惜本人不会,所以请教先!

(WI)

问 生化危机 3

○具体病症如下 画面打开很慢,从一个画面转换到另一画面要几十秒。比如打开一个门,要过三四分钟才可以转换到另一画面,而且人走的极慢。还有人物的话已经说完了,可是画面还是停在刚开始的时候,要过三四分钟才转换到话说完时的画面。不知是什么原因。前几天我还在玩,今天一打开游戏就出现了这种情况。我重新安装了游戏后,还是有这种问题,我的其它游戏都可以玩。

问 鬼屋魔影 4

○女主角篇中,按照攻略中提示,在中期进入工厂后,看到身后边有一件奇怪的机器。使用模具(Mould)和钢锭后可以得到 Perforator Barrel,可是我不知如何使用它,不知模具(Mould)为何物,在哪里可以找到? 请各位大虾帮帮在下。

(内蒙 伤心情人节)

问 三国赵云传

○我已拥有龙翎和凤羽,但不知该如何炼制出物品,请赐教。还有救公孙瓒的场景中,我总是被颜良打死,剧情无法发展。救救我!

(高海亮)

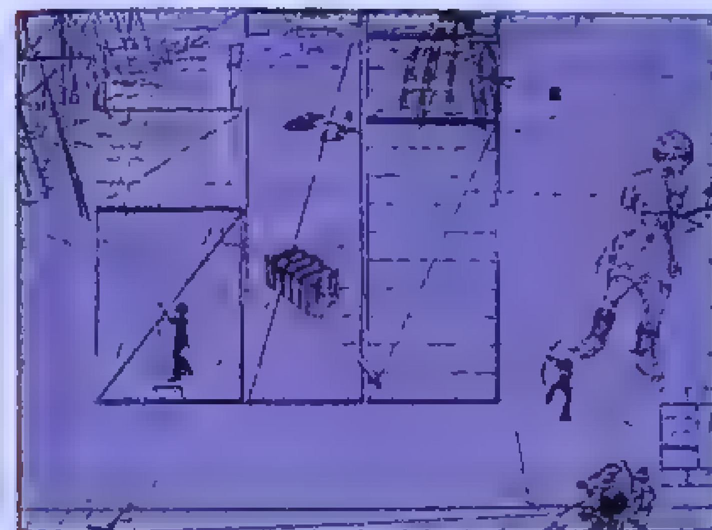
秘集市

地牢围攻

Dungeon Siege

在单人游戏中按回车键出现输入提示,输入下列字符串并回车获得相应功能(注意其中的 + 号代表对应功能开启,改为 - 号则为对应功能关闭)

+zool	刀枪不入
+drdeath	各项属性加至 150
+shootall	无需点击自动攻击目标
+sniper	攻击更准确
+sixdemonbag	生成六种召唤魔法
+potionaholic	生成超级血瓶、魔法瓶各 3 个
+faertehbadgar	生成一套各加 12 点生命的装备
+checksinthemail	获得 999999 金钱
+loefervision	地图全开
+xrayvision	关闭纹理



+minjooky	微小的游戏角色
+maxjooky	巨大的游戏角色
+movie	开始游戏录影(使用 -movie 停止录影)
+version	显示游戏版本
+resizelabels	角色标签文字变大
+GUI	控制选单显示
+mouse	鼠标箭头显示
+rings	角色选中环显示

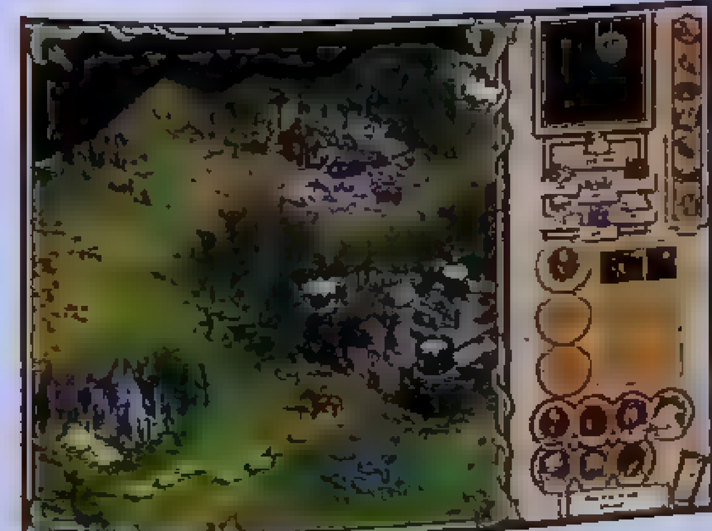
[测试 有效 WING 提供 A]

魔法门英雄无敌Ⅳ

Heroes of Might & Magic 4

游戏中按【TAB】键出现输入提示,输入下列字符串并回车获得相应功能(除城堡完成建筑一项要在城堡画面中使用之外,其它大多应在地图上选中一个角色之后使用)

nwcAthena	提升一项技能(任选种类和级别)
nwcThoth	提升级别
nwcIsis	提升法术
nwcHermes	无限移动能力
nwcSacrificeToTheGods	最大幸运值
nwcPan	最大士气值
nwcCityOfTroy	完成所有建筑的建造



nwcSphinx	迷宫藏宝图全开
nwcAres	当前战斗立即获胜
nwcAchilles	当前战斗立即落败
nwcValhalla	当前战役立即获胜
nwcRagnarok	当前战役立即落败
nwcImAGod	开启秘技选单
nwcAmbrosia	各项资源 +300,黄金 +20 万
nwcGoSolo	游戏自动运行
nwcHephaestus	选择新的战役
nwcEtTuBrute	获得 elven chainmail
nwcExcalibur	获得 dagger of despair
nwcNibelungenlied	获得 ring of greater negation
nwcTristram	获得 crusaders
nwcLancelot	获得 champions
nwcStMichael	获得 angels
nwcSevenLittleGuys	获得 dwarves
nwcMerlin	获得 magi
nwcCronus	获得 titans
nwcBlahBlah	获得 vampires
nwcHades	获得 devils
nwcUnderTheBridge	获得 trolls
nwcKingMinos	获得 minotaur
nwcXanthus	获得 nightmares
nwcFafnir	获得 black dragons
nwcDoYouSmellBrownies	获得 sprites
nwcFenrir	获得 wolves
nwcFixMyShoes	获得 elves
nwcTheLast	获得 unicorn
nwcRa	获得 phoenix
nwcValkyries	获得 ogre magi
nwcGrendel	获得 behemoth
nwcPoseidon	获得 sea monster
nwcPrometheus	获得 shroud fow
nwcAphrodite	获得 tatooed white trash
nwcOldMan	获得 old man jack

[测试 有效 WING 提供 A]

杰迪骑士Ⅱ杰迪放逐者

Jedi Knight II Jedi Outcast

在游戏中按【SHIFT】+【~】进入控制台,输入 devmapall 并回车开启秘技功能,此后以同样方法输入下列字符串并回车获得相应功能(若你无法进入控制台,请进入游戏安装目录 /gamedata/base/ 子目录,用纯文本编辑器打开 2config cfg 文件,在其中添加 bind ~ "toggleconsole" 这一行,保存之后运行游戏即可如上述方法进入控制台)

god	刀枪不入
noclip	穿墙模式
notarget	隐身模式
kill	自杀
give all	获得所有武器且生命护甲全满
give health	生命 100%
give armor	护甲 100%
give ammo	弹药 100%
undying	生命值 999
where	显示当前所处位置
victory	当前关卡立即获胜
fly_xwing	驾驶 X-Wing 战机飞行
drive_atst	驾驶 AT-ST 步行机器人
screenshot	屏幕截图
levelshot	关卡截图
thereisnospoon	Max Payne 风格的子弹时间特效
setviewpos	设置视角
force_heal	[illegible]
taunt	[illegible]
give X #	获得指定 # 数量的[illegible]
give weaponnum #	获得指定代号 # 的[illegible]
map X	跳到指定关卡 X,X 为[illegible]

kejim_post	yavin_swamp
kejim_base	yavin_canyon
artus_mine	yavin_courtyard
artus_detention	yavin_final
artus_topside	pit
valley	ctf_bespin
yavin_temple	ctf_imperial
yavin_trial	ctf_ns_streets
ns_streets	ctf_yavin
ns_hideout	duel_bay
ns_starpad	duel_jedi
bespin_undercity	duel_pit
bespin_streets	duel_carbon
bespin_platform	ffa_bespin
cairn_bay	ffa_deathstar
cairn_assembly	ffa_imperial
cairn_reactor	ffa_ns_hideout
cairn_dock1	ffa_ns_streets
doom_comm	ffa_raven
doom_detention	ffa_yavin
doom_shields	

使用上述方法开启秘技功能后,[illegible]下列字符串并回车可调整相应的[illegible]其中的 # 可为 1、2、3 代表不同的级别,X 代表颜色[illegible]码,分别是 red、orange、yellow、green、blue、purple

setForceJump (#)	[illegible]
setForceHeal (#)	[illegible]
setForcePush (#)	[illegible]
setForcePull (#)	[illegible]
setForceSpeed (#)	[illegible]
setForceGrip (#)	[illegible]
setForceLightning (#)	[illegible]
setForceAll (#)	[illegible]
setSaberThrow (#)	[illegible]
setSaberOffense (#)	[illegible]
setSaberDefense (#)	光剑防御
saberColor (X)	[illegible]

[测试 有效 WING 提供 A]

托尼·霍克职业滑板Ⅲ

Tony Hawk's Pro Skater 3 PC

游戏中进入 OPTION 选单的 CHEAT 项目[illegible],输入下列字符串并回车获得相应功能

backdoor	[illegible]
peepshow	[illegible]
yohomies	[illegible]
roadtrip	[illegible]
pumpmeup	[illegible]

[测试 有效 WING 提供 A]



游吧夜话

今年的第 12 期杂志是《家游》的总第 100 期，这的确是一个既顺眼又顺耳的数字、从小到大我们都在和这个 100 打交道，总的说来接近或者达到了这个数字意味着成功、优秀乃至完美，而无论从哪个角度看，《家游》都与上述几个闪光的词存在距离，所以，《家游》只是即将完成百期出版而已，我们自己并没有半点得意。

令人感动的是，读者们在惦记着。从去年年底至今，不少朋友已经陆续来信或在论坛上发言，开始为百期《家游》出谋划策了。此般关爱，情何以堪。

读者的支持使得《家游》能够历经八年风雨而不断成长，百期杂志算是一个用心回报的好时机。那么，在第 100 期杂志里，你希望看到哪些特殊的内容呢？你希望举办哪些相关的活动呢？如果你有什么想法和要求，告诉我们吧。

这一期，小店里聚拢了一些来自网中的朋友。话题很有意思，也很严肃，如果你愿意的话，还可以读出沉重，不过没那个必要。有些事，编杂志的应该想想清楚，有些事，看杂志的也不妨搞搞明白。就这样。

一个不像春天的春天即将过去，我们知道，这个夏天会很像夏天的。

最有杏花繁
枝枝若手持
须知一春促
莫厌百回看

（小马 <awe@fcgm com cn>）

家园话题

问不达意？力不从心？

关于 GameSpot 进入国内游戏媒体业的讨论

「话题背景」著名游戏网站 GameSpot 独家授权的中文版刊物在 4 月创刊了，这个消息在"互动家园"论坛中引发了热烈的讨论，话题逐渐扩展和深入，变成了一场有关游戏产业和媒体生存发展的精彩研讨

●yesina

这是专业杂志，绝对是最权威、最真实的报道，以前的枪手都喜欢抄 Gamespot 的评价，然后再自己添油加醋，现在人家原创出来了，我看国内杂志，包括家游，大致寿命不长了。

●游骑兵

游戏无国界，玩家却是有国界的。不同地域的玩家，对于相同的游戏也是会有不同的感受，而始终坚持原创、原声的家游，不论有什么新媒体出现，都会拥有她自己的声音和价值。

至于说"权威"，你信任的，就是"权威"。）

●avger

如果 Gamespot 的杂志真的全部介绍欧美游戏的话那就太棒了，哈哈~不过我有一个问题，这本杂志上的文章是直接从 Gamespot 网站上翻译呢，还是像普通杂志一样公开征稿？如果是前者的话，还不如直接上 Gamespot 主站去看呢，如果是后者的话，我看不出来这本杂志对家游有什么威胁。

●奇迹的场

看样子家游真的有对手了，既然他们可以做得很好，为什么家游不能呢？有众位小编的努力，有众多的像我这样的 fans 支持 ^_^ 我相信家游一定会做得更好。

●小马

加入 WTO 以后，根据 WTO 的"国民待遇"原则，国外大众传媒将逐渐享受与国内传媒相同的待遇，他们首先会进入管理相对宽松的期刊、非新闻类报纸和图书市场。

这无疑是中国广大读者的福音。

对于国内的媒体，这也不是什么噩耗。国家对期刊业的政策会进一步放宽。国内期刊在更新理念、重组资源的前提下，将会有更广阔的发展前景。当然，有大批选题重复的小刊要退出市场，这是必然的。

与海外强势媒体直接角逐，这在以前是无法想象的。对于我们而言，机会难得，套句官话叫"机遇与挑战并存"。对于大家而言，完全可以大看其热闹，坐收渔利，坐享其成，呵呵。

●s 尚轩

也许是件好事，可以激励家的发展，有竞争才有进步！当最后的胜利者是《家》的时候，我们会发现我们的选择从来就没有错过，好的杂志是欢迎竞争的，这样才能更好的表现出自己的优势啊

●aman

> 原文由 avger 发表：如果是前者的话，还不如直接上 Gamespot 主站去

说的对！都是用这一帮鸟人写的文章，谁能比谁强到哪儿去呀？公正？他怎么就可能公正？难道他们靠喝西北风过日子？难道他们是雷锋？有钱不想拿？想不被骗最好的办法就是不消费！让所有的商人都去饿死（当然你也和他们一样饿死了……）

●Delphi

根据前讨论贴，首先，所谓的"国民待遇"原则是一个很暧昧的提法，在市场化很高的国家都不存在绝对的"国民待遇"，更何况是在充满种种特殊国情的中国？长久以来，外资享受着国内企业无法企及的优惠，国内企业倒是在"国民"和"非国民"之间摇摆。中国的国民待遇问题，核心不是让国外资本享受国民待遇，而恰恰是需要大力扶持国内资本的发展，使其同外资站在相同的起跑线上。

当然，国内的传媒业，特别是游戏传媒业则就有很大不同了，"先天不足，后天没劲"就是游戏媒体最好的写照。游戏传媒依托什么发展？读者？市场？两者都不是，游戏业本身才是它赖以生存的根本。而这恰恰是问题的实质，国内游戏业底子单薄，何以诞生强势的游戏媒体？抛开家用主机领域，亚洲游戏市场有几个大字？就算有很多，它在全球整块蛋糕中所占比例又有多大？正因为如此，Westwood、Blizzard 才争着抢着在 Gamespot 上发布最新作品，而国外的发行商因担心"低价位冲击主流市场"或造成"平行进口"而推迟某款国外大作在国内的上市时间。另一方面，国内游戏媒体自身的专业素质同国外同行相比，这方面的差距更加难以弥补。国内游戏媒体的暗箱操作和大量枪手涌现的局面，甚至让局内人麻木到视若无睹的境地。更不应该的是，很多读者顺其自然的默认甚至理解这种畸态的发展。"都是用这一帮鸟人写的文章，谁能比谁强到哪儿去呀？公正？他怎么就可能公正？难道他们靠喝西北风过日子？"多么令人惊讶的言论，理所应当的事情在某些读者眼中竟变得如此大逆不道？也许国内某些媒体是这样过日子，但对于 Gamespot 这样的媒体，它深知失去诚信，喝西北风的日子就不远了。国外游戏媒体的诚信观念融入在其经营机制和监管理念之中，Gamespot、IGN、Gamespy 这些国外著名游戏媒体，真正实现了广告和编辑的独立分离。网站编辑大多是在业内从事工作很长时间的资深人员，网站内容均出自内部编辑之手，杜绝自由作者的投稿。而与其呈鲜明对比的是，国内媒体内容主要来源就是接受投稿。编辑反而退居幕后，这种奇怪的结构链是造成重重黑幕的主要原因。那些所谓的自由撰稿人同媒体和游戏厂商居于一种平行的地位，根本不受制约。自砸饭碗的事情他们不会做，而媒体也乐于用冠冕堂皇的理由接受这种易于操作的现状。更重要的是，国外媒体生存在一个美妙的环境中，CNET 同 ZDNET 合并，保留了 ZDNET 旗下的 Gamespot，却把自己手下的 Gamecenter 关闭。为什么？Gamecenter 某些游戏评论被欧美玩家认为有歪曲现象，错误的引导了玩家。玩家的监督和制约，行之有效的维护了欧美游戏报道的公正和客观。不幸的是，国内一些玩家却惯性的认为，国内游戏媒体都有或大或小的问题，你 Gamespot 能一身清白？这种心态甚至比直接作假还可怕，这就如美国安然的垮台，国内银广夏们暗自嘲笑"你美国也不过如此嘛"。这不是可悲，还是什么？

的确，Gamespot 缺乏报道亚洲电脑游戏的经验，更没有国内媒体了解亚洲电脑游戏的发展和具体现状，而它有着的是，诚信的宗旨、真正客观负责的态度，这是它在国内扎根最大的优势，也是国内传媒业摆脱目前现状的希望所在。"重组资源"，这是国内游戏媒体自我救赎的一条捷径，同国外媒体的合作或并购似乎在所难免，也许不久的将来，《家游》前就要被贯之以 Gamespot？

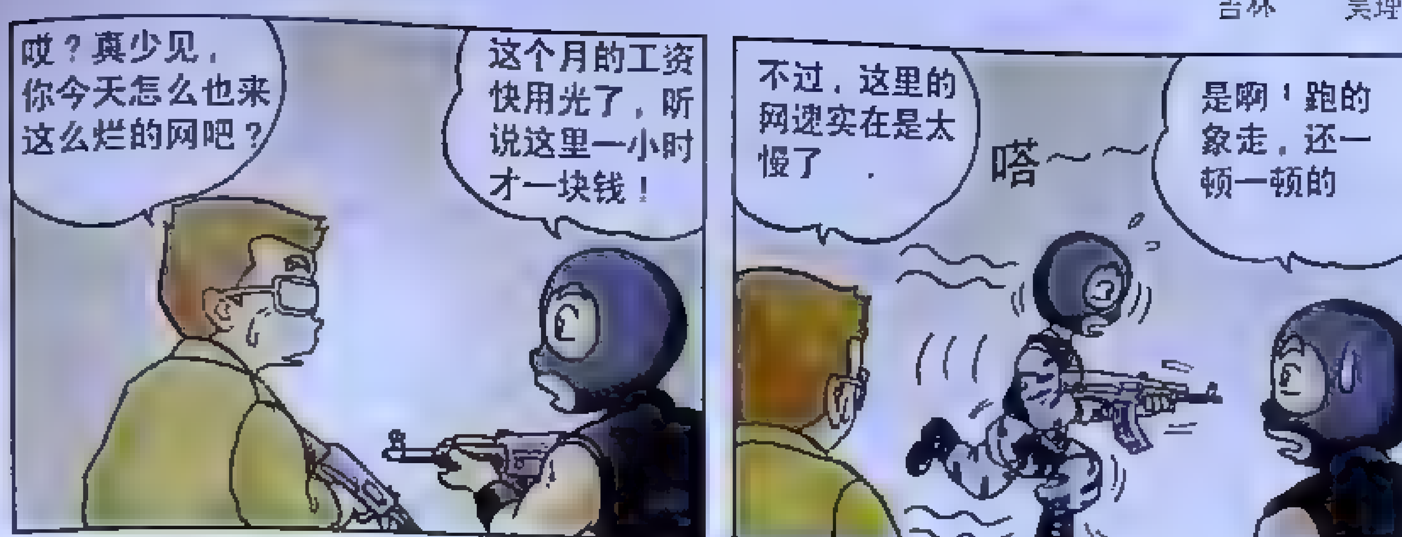
也许《游戏基地》采用网络资源这一模式存在争议（目前 IGNPC 等网站先后推出平面刊物，这的确是一种时髦的尝试），但是它对国内游戏媒体积极的冲击却是毋庸置疑的事实，在很多国内玩家惯性思维和封闭的意识下，Gamespot 能否在中国扎根，已不仅是一家的得失，而关乎到国内游戏媒体的星 。但毕竟中国 Gamespot 的具体操作还要由国人完成，而在一个已成气候的环境中又能有多大作为？虽然，下意识的希望国内游戏媒体完成自我的救赎，但在这个失望与希望并存的年代，一切都可能发生



《樱花大战》　　广西　　冯丹慧

《反恐精英之便宜的代价》

吉林　　吴理





●悍歹

国内的游戏媒体在资源的获得方面的确不如 Gamespot，但在本土化、广告客户和发行渠道方面还是有很大优势的。Gamespot 中文版能否成功的关键在于它能否做好本土化工作，准橘成枳的例子太多了，"游戏基地"网站本身就是一个最好的例子。本土化不仅仅是翻译那么简单，它需要有自己的内容，读者总是对自己身边发生的事情最关心，但在游戏业落后的中国，这种本土化意味着什么大家心里肯定都有数，反过来，如果"洁身自好"，不作本土化而只是全面照搬，这本杂志恐怕最终只能成为一小部分人的内部刊物，成不了气候，对于游戏这样的大众杂志来说这无疑是致命的。

还有一点，国内玩家的整体年龄层也偏小，Hard-core Gamer 的数量也较少，其中还有很大一部分是日韩港台游戏的拥趸，而 Gamespot 则是以欧美游戏为主的专业游戏杂志，能否对得上玩家的胃口也成问题。

老兄所说的"游戏传媒依托什么发展？读者？市场？两者都不是，游戏业本身才是它赖以生存的根本"的确很对，但问题是现在无论国内游戏媒体还是 Gamespot 所赖以生存的都是同一个游戏业，在此基础上，还是得靠读者和市场来相互竞争。

BTW：老兄说的 Gamespot 等"网站内容均出自内部编辑之手，杜绝自由作者的投稿"是不确的，他们（包括 Gamespot 的纸媒体 CGW）背后同样有许多 Freelancer 支持，同样存在枪手的问题。编辑与作者的分工合作是必须的，厂商与作者的交易也是存在的。

另外，Zdnet 和 Cnet 合并后 [illegible]，Gamecenter 主要是由于经济利益上的分配问题，而不是由于"某些游戏评论被欧美玩家认为有歪曲现象"

最后，关于"国民待遇"，[illegible]何新有一个简单但很能说明问题的比喻：[illegible]在着狼也存在着羊的世界上，如果羊群为自己建一个特别的篱笆和墙，试图把自己保护起来，[illegible]他们在观念上不够开放，而仅仅是为了[illegible]护。但从狼的观点看，也许会认为这些篱笆是不必要的。甚至是挑衅性的。

●Delph

CGW 我看过几期，主要部分的游戏评价及游戏预览大部分出自内部编辑之手，有一部分[illegible]内同行的文章，但如国内玩家撰稿人投稿的现象[illegible]是没有的。

另外，CNET 的确不会花银子在内容相同[illegible]务彼此竞争的游戏站点上，选择 Gamespot 当然是经过通盘考虑，但在 Gamecenter 关闭前，发生的那件评论某个网络游戏（呵呵，忘记了，从没听说过的一部）造成部分玩家抗议，甚至网站被黑确实加速了 CNET 采取行动。你的很多观点我深表理解，但有关本土化的问题我有些异议，在游戏媒体领域我认为不应该过分强调本土化的因素。当然，公司在中国落户，管理和市场运作方面确实要做到本土化（包括你所说的发行渠道和广告客户），但就媒体内容来说，因为游戏本身没有国界，我们不应该把报道亚洲游戏看作一种本土化的行为，而报道欧美游戏的强项恰恰是 Gamespot 的核心竞争力。所谓本土化的问题，不在于内容，而在于形式和风格是否被国内玩家接受

●忠诚代价

我个人认为这篇文章的作者并没有把枪稿和自由投稿分清楚。

枪稿这种东西是雇佣与被雇佣的关系，[illegible]失一切东西自己写，当然名字要换，[illegible]自由投稿是一个作者用自己的内心感受与真实[illegible]东西，可能是多了一些主观意识，但是[illegible]样的丧失公正，所以有一些是无妨的。

其实如果都是编辑自己写一本杂志那样看着也[illegible]乏味的。你看久了也会烦。

●Delphi

问题的关键不在于此，我所要说明的，是游戏媒体的诚信和公正，况且枪稿和自由投稿本来就不是两个泾渭分明的概念，在很多情况下，枪稿[illegible]行自由投稿。在目前没有有效机制[illegible]下，我看重的并非是作者这一环，而恰恰是游戏媒体，游戏媒体的作为或不作为直接导致了上述现象的发生。

我不认为你所说的"其实如果都是编辑自己写一本杂志那样看着也够乏味的。你看久了也会烦"，因为游戏是常做常新，每天都有新的作品公布或上市，我不认为一本杂志会因此而变得乏味，除非你对游戏不再感兴趣。当然了，也许一本杂志的风格会令你感到乏

味，但我不认为接受投稿的杂志风格要比其它来的高明。请记住，游戏媒体的风格不是来自于其受众，而恰恰是编辑的风格。

●出击的门将

问题就在于，任何事情到了中国都会变味儿。譬如公正一说，得看看中国玩家究竟消费的是什么东西，这种东西的价值只有 2 元与 6 元的区别，进入 WTO 之后游戏机依旧不进入中国是因为他们没有享受国民待遇的问题还是因为玩家的消费观本身就毫无公正可言？

目前的媒体都在疯狂增加自己成本以求生存，单从杂志本身上获取的利润已经微乎其微，这个问题大家都是长了眼睛能看到的。不登广告的游戏机杂志有不少，其原因不言自明 PC 杂志也见到过 AOG，也有人因为买本书多收了三五页而欣喜若狂，如你所见，狂久了吗。

编辑、广告的分开确实是解决"公正"问题的关键，但是广告又是谁打的，究竟是光荣、还是第三波代理。究竟是 EIDOS、还是新天地代理，究竟是 CAPCOM、还是育碧代理？这些是国内公司还是国外公司？是与国际接轨的面纱还是中国国情遮羞布？也请将自己比作裁判，将厂商比作主队，将稿件比作客队，请问，你收了厂商的钱，当然要吹客队的黑哨，这时就是对客队不公平的。倘若想找出一种维系 FAIR PLAY 的方法，就是再去收客队的钱，再给客队（稿件）好处。这种东西当然公平，至少也做到了中立，软光杂志就是一个例子，然而须知公平不等于公正。

所以，现阶段去谈论公正的问题，属于一种科幻色彩的东西。

●Delphi

对于公正这个问题，以前遮遮掩掩，现在被很多人重视起来，这本身就是进步。同国际接轨技术上很容易，但真正要扭转心态上的痼疾，非常不易。

●保罗

解决枪手问题的关键我觉得除了产业自律外，很大程度上取决于游戏产业的发展状况，国外的 CGW、PCGamer 这些杂志在广告问题上采取的是"多多益善"的原则，因为国外游戏产业发达，客户来源充足，你可以尽量把面打宽，不要过多地依赖于某几家客户。这样，即便我的评论文章得罪了一些人，也不会因此而对我的广告收入产生太大的影响。国内却根本没办法做到这一点。打得起广告的就这么一撮人，大家都在拉，很难做到公正。所以这并不只是取决于媒体的作为与不作为。

我很同意 Delphi 说的"游戏媒体的风格不是来自于其受众，而恰恰是编辑的风格"，不过在目前的情况下恐怕很难做到，除了像大游这样有强势靠山的，其它很多新进杂志总共就这么几个编辑，即便是找选题、编稿件这些内部工作就已经够小编们忙活的了，自身实在很难再作进一步的提高。而 Gamespy 这样的网络媒体，单是 Staff Writer 的数量就有一大把，没法比啊。国内还有一部分杂志是隶属于台湾游戏公司旗下的（今年大有愈演愈烈之势），难免有一身浓重的商业味，这种杂志要想转型也很难。

BTW 自由撰稿人在国外的各大媒体确实存在，而且资历较老的地位也很高，是各厂商争夺的对象，总是能最先拿到游戏的试玩版。他们写评论的时候绝不会署假名，因为厂商看重的就是他们的名字。

●Tester

有竞争是一件好事，但也不要盲目崇拜，更不能妄自菲薄。

对于杂志而言，该死就死，该活自活，无须多言。

对于撰稿人而言，就应该端正态度，看清现实，能进则进，不能进则退。

●Delphi

保罗，你的一些看法给了我不小的启发，是啊，Gamespy Staff 够一个团了，嘿嘿。毕竟国内游戏媒体依靠自身，发展到这个阶段很不易，我无意而且也没有资格去抹杀它。我属于圈外人，一些看法可能不成熟，但我对目前的现状确实很忧虑……

正如你所说，变化不可能在朝夕间完成，媒体和广告客户的不正常关系并非只在游戏领域泛滥，也是一个社会问题啦。

●出击的门将

以上各帖谈 GAMESPOT 的同时都谈论到了国内的枪手问题，可见 GAMESPOT 在这方面确实做的比较好。综合前面的讨论，如果我没看错的话，有人将内部组稿当成消灭枪稿的一种方法，有人将行业自律当成是一种方法。然而，谢绝自由投稿是一把双刃剑，搞得好自然妙哉，搞得不好恐怕就又回到暗箱操作了。这是一个人治的方法，而编辑的人格问题（或者说白了就是良心）反而凌驾到了业务能力之上。至于靠行业自律，首先要讲的是写枪稿并不是违法的事情，这种事情就像各位大学毕业去找工作，即便是去游戏公司任职也不会在个人擅长栏中填上"星际争霸"的道理是一样的，况且全中国写稿子的就是那几个人，行业谈不上，天天 QQ 上打打招呼，大爷二爷的招呼一番，群体更是无从谈起。将一个必然的事情依托给偶然性的良心发现去自律，大家看这样的保险是安联去做还是人保去做？

●Delphi

枪手的行为没有触及法律，但从法理角度来说，似乎也意味着对读者的侵权。当然了，总的来说，这还是道德约束的范畴。而单靠法律规定、行业规范都无法制约道德层面，其实既然我们承认信息的不对称，我们当然就渴望某种力量能够让我们获得更深入的信息，游戏媒体顺其自然的成为了这种力量。

目前，没有什么太好的办法消除这一现象。作为读者，在这样的环境下，只能眼睁睁的看这事态的恶化。美国监管架构非常完善，依然出现了安达信这样的人为会计事故，靠制度和行业自律不可能杜绝这种现象，但国内游戏媒体，这方面没有多大的压力，受的制约很少，来自读者方面的批评几乎没有，很多玩家和媒体甚至或明或暗的默认、支持这种现象，这才是最令人心痛的。

安联和人保我都不太了解，不过从杂志上看，安联是拜仁慕尼黑的赞助商。我可能会选择安联，但我更希望这份保险不是由我，而是由游戏媒体投保

●出击的门将

想起了一些事情。游戏机刊物与 PC 刊物是差不多同时起步的（印象中"集中营"确实要早很多），发展到今天，二者在内容的"纯洁性"上确实已经大相径庭。当然游戏机刊物的那个"纯洁"多半也夹杂着一些无奈，倘若 SONY 打算进入中国市场，估计他们的枪化也只是一两天的事情。一切的根源似乎就集中在外部资金的来源上，然而想保持所谓的纯洁性去在来源上做文章，又有些蒙昧主义的腔调了，似乎大家退化到原始时代，一切问题都伴随这进步消失了。

正因为如此，PC 游戏撰稿人中不可能出现张弦这样的个性作者，实在不行的话就请看看 SILENT 在电子与电脑游戏媒体上完全判若两人的文字，为什么？因为规则不允许这样的人出现。大凡是作者，枪化是迟早的事情，除非他不想玩的时候选择退出。所以，我们将眼睛盯在为特定撰稿人歌功颂德的文字时，也要想一想，这个体制从事的这项"毁"人不倦工作究竟已经捧杀、棒杀掉了多少有潜力的年轻人。

人们的文化差异、审美情趣注定不可能产生对某特定游戏共同的认识，所以对游戏公正的态度实际上就是中立，最终出来的东西就是文字中反映出一种什么样的风格？回头看这个问题——中立是什么，中立就是一个初二学生在第一次学写新闻稿时加入了一两句评论性质的语句而被老师打退票，中立就是日本的 FAMI 通一样的全游戏新闻杂志。从文字角度看，中立完全可以与中庸划上等号。倘若国外杂志的进入能让我们感觉到什么希望，恐怕等希望实现的时候我们又不敢面对了吧。



《THUNDER FORCE Ⅱ》 北京 刘勇

●Tester

枪化问题并不是完全由作者道德品质来决定，除非这个作者有条件完全不考虑经济来源。

应该说，在 95、96 年这些撰稿人水平不断提高的时候，游戏报刊杂志并没有很好地引导这些同志，写好写差，只要发表，稿费都一样，这种态度不可避免地打击一部分花大力气写好文的作者的创作热情。而在当时，创作几乎完全是由对某个游戏的热爱来推动。

时至今日，网络冲击，游戏遍地且大不如前，老套层出不穷，动人之作几不可见，热情何来？当年的作者差不多也不再是学生，一旦进了公司，就不可能再以那种全力以赴的精神来写稿，完全不写了的也是有的。唯有剩下几个还在苦苦支撑，但质量是不可能保证了。

新人不断涌现，就算他们某日有可能开始进入出类拔萃的境界，想必离开的日子也到了。

没有能够很好的培养引导一批作者来撑起这片天空，吃苦头的日子迟早会来到，或许，已经来到，只是嘴上不说。

为什么，花一个月写出来的东西和花两个通宵赶出来的都得到 500 元呢？既然如此，你愿意花一个月写东西还是花两个通宵写？即使你愿意花一个月写，你的经济条件也不允许。

于是，除了枪化，你别无选择。

●Delphi

我前面大部分的议论要旨还在于游戏媒体，不过门将和 Tester 有关枪手的分析，确实大大扩展了这个命题。实际上，国外游戏媒体进入中国，依然会造成一些负面影响，也许最终会造成少数游戏媒体集团掌控的局面。但这正如门将出击拦截单刀球一样，肯定存在风险，而如何规避这种风险，要依赖于国内游戏市场的做大。底子厚了，舞台搭建起来，参与游戏业的人越来越多，这就肯定需要完善的架构和机制，同时真正形成游戏媒体间的比拼和竞争。品牌效应的真正树立，在无形中促使 GAMESPOT 严于律己，杜绝有偿新闻和其他暗箱作业的出现，而国内媒体的发展尚未到如此地步。我觉得保证所谓的纯洁性，不一定要退化到原始时代，我们完全可以进化足够多的时间，来寻回失去的纯洁。时间，就是症结所在。尽管，我可以断言，经历足够长的时间，局面肯定要发生变化。但这种对未来的憧憬根本无异于解决目前的泛滥状态。我们意识到未来的美好，却不能忍受现在的凶恶，更何况现在已经到了无以复加的地步。那些游戏媒体不能以此为托词，站在原地空等。实际上，我承认现阶段创造一个乌托邦反而有些消极，我们只需要采取一些行之有效的短期策略，目的不是杜绝，而是延缓猖狂泛滥的状态。

站在中立的角度上，无疑是让那些思维激烈的游戏编辑和作者自宫，这是不可能也是没必要的，Gamespot 的编辑在评论《光芒之池 2》和《突袭》（分数很低）时，文字充满了嘲讽和否定，甚至还有些滑稽的成分，外露了很多的感情成分，而且从根本上、带有倾向性的部分否定了突袭的真实风格。但这和枪手倾向性的言论有根本不同，借用一个法律术语——意思自治。无论这些观点如何，都出自编辑的本意，没有任何不正常的外力影响。因此，不站在中立角度的评说不一定就是枪手所为。

但对于 Tester 关于"除了枪化，你别无选择"的看法，我无法赞同，试想，当一名作者明知自己枪化行为是不道德的，甚至会引发道德风险，而一意为之。无论基于何种原因，都是不能饶恕的。枪手文章，不是犯罪，甚至在道德领域同其他消极行为相比都极不显眼，所以枪手们才会恣意妄为，这也是泛滥的原因之一。我承认很多自由作者生存的环境很艰难，很多人凭借坚定的信念和理想一直坚持着，但他们不是枪手，枪手的行为几乎公式化，得钱全不费功夫，这是一种对自由作者的亵渎

●Tester

"除了枪化，你别无选择"只是一种讽刺的说法，那种任何时候都坚守阵地，头破血流也在所不惜的人也是有的，不，应该说总是有的。但也要看到，这种人正越来越少。而且，他们已经不[illegible]了。



《绯雨和双叶》 绯水

枪手的话题并不是一个与杂志无关的话题，我们讨论 GS 和国内杂志的区别，枪手问题是个主要的方面。

你不能将枪手问题归结于其自身，要求他用道德规范来限制自己，这就好比取消法律的存在，而寄希望于人民道德的规范自律一样。要杜绝枪手，只能通过杂志本身对这一群体完全排斥来做到。

当然，我们看问题不能极端，从我们看到的情况，枪手并不像大家说的那么多，事实上，更多的是那些水平不高，功力不够，文笔不利从而导致看起来像枪手的作者。所谓"除了枪化，你别无选择"，指的不止是作者的枪手化，更是指文章水平不足而导致的"看起来枪手化"。

大多数游戏作者的写作生命不到两年，大家可以仔细想想这是怎么一回事。

●Delphi

也许是我言之不明，我从未想过利用道德准则来束缚那些枪手行为，我也说过"枪手文章，不是犯罪，甚至在道德领域同其他消极行为相比都极不显眼"，因此，杜绝枪手行为不可能靠所谓的良心发现，这也是我一再重申媒体这一环重要性的原因之一。当然，"看问题不能极端"，也许枪手并未如我们想象的那么多，但枪手这一现象，在玩家群体中竟被认为是一种再正常不过的事情，作为监管者都[illegible]无睹，还有什么东东能制约它呢？

你所说的"大多数游戏作者的写作生命不到两年"，我有很深的体会，98 年为了 159 元的《命令与征服 2 泰伯利亚之日》，我也曾经写过几把，[illegible]够了钱，但愈发觉得游戏文章写起来并不如想象的轻松，自身能力不够，我也就知难而退……想到此，对于枪手现象的出现，只归结为作者自身确实不妥，[illegible]竟那些枪手不是任人摆布的木偶，我们一方面关注媒体的再造，同时也寄希望枪手群体发生一些积极的变化。

●火宅の人

中立不等于公正。中立是不表态，一旦开口就没有了中立。在介绍和评论文章里，如果作者使用了自己的价值度量衡，所谓公正永远只是相对的。

枪手的生存土壤就是所谓市场经济——我们在道德层面上失落了诚信约束，而在法制层面上又[illegible]不整的市场经济……具体到游戏市场，还有更多的问题。商品社会不是净土，幻想着"公正"可以掌握话语权是不现实的，何况用于考量"公正"的[illegible]在每人心中都不是一边沉的。

在一个弱小的、飘摇的甚至是畸形的市场背景下，衍生出了目前这样多的"专业媒体"，本身就是很可笑的事。据说还颇有一些人的理想在游戏圈中打拼几年给打拼没了，泯灭了，失落了，如何如何。不过我看大多数人压根就没抱着理想来。把游戏圈当作[illegible]饭，玩着挣着，这才是众多作者、编辑、游戏企划、市场


《风间苍月》 湖南 木偶军团

推广们的初衷。

GAMESPOT 这样的游戏媒体大鳄能在国内吃的开，并且给国内媒体洗洗牌、把枪手饭碗打打碎吗？我对此持悲观态度。中文版 GAMESPOT 大抵有三条路 一是蜕变为中国特色的游戏媒体，刊登相当数量的所谓 "枪稿"（加引号是因为并不一定是真正意义上的枪稿，只是在大批玩家的法眼中应该如此现形而已），再加上些什么游戏文学玩家心情之类，当然，还得上点广告·· 二是与国内某家强势媒体合作，免去编排、发行之类的既要用人又要费心的麻烦事 ·· 三是坚持以自主版权的稿件为主，并尽量不做广告——假如 ZD 或者说 CNET 集团的资金支持能够坚挺的话，否则很可能要 "殇"

总之还是那话，哪个好看哪个顺眼看哪个，而不是哪个 "公正" 看哪个。杂志是个乐儿，我不把它当成解剖报告或者购物指南

●aman

其实一句话说到底枪手还是经济上不独立，当然谈不上什么公正，也还有目前各行业普遍存在的职业道德沦丧的问题，其实也还是目前我们国家经状况的真实投影，只不过投在游戏界，咱们玩家觉得有点接受不了罢了，各行各业还不都一样？所以我一向反对游戏商业化。现代社会有种目的与行为的混乱，就比如把奥林匹克精神变成国家出钱弄一小撮人抢金牌而全民体育却放着不管，再往深点的文化层面说就象很多最早只是游戏的东西（比如棋类、体育）现在却变成了养家糊口甚至扬名立万的职业，我对此是持反对意见的，尤其是对什么职业玩家的出现云云，这其实是在毁游戏！对不起好象说远了，但我想说的是大环境决定小环境吧。外国人进来也无非是为了赚钱而不是为了传播正义与真理。只要市场不规范，再进一步说就是商人连起码的道德约束都没有的话，任谁也是会变质的，毕竟商人的目的都是相同的，就是 money' 再者，商业道德其实已经不在是道德问题，而是法律问题了。

●保罗

石广生在被询问到我国政府对传媒业究竟作出了哪些承诺的时候回答说，我们从来就没有谈过这个话题。也就是说加入 WTO 与否对目前国内传媒业的影响并不大，再加上我国的特殊国情，传媒业肯定不可能全面放开，国外媒体在中国受到的种种制约肯定比国内媒体要大得多。

我还是坚持自己的观点，只要我们的媒体有自己的特色，能做出符合中国玩家口味的东西，就不怕跟别人竞争。反过来看，GameSpot 并不是完美无缺的，它的专业主要体现在运作模式上，如果它真的打算进入中国市场，而不只是发行一本中文版的 "副本" 的话，它的商业味道想必会比国内的其它媒体还要浓。你爱看什么我就给你登什么，你爱听什么我就给你说什么。GameSpot 要想在中国扎根，必须做好三方面的工作 1、本土化；2、发行渠道；3、广告客户。

1、本土化 GameSpot 虽然拥有 14 家平面媒体的内容的使用权，但其中的大部分资源和素材对我们来说都没有多大的阅读价值和吸引力，谁会去关心澳大利亚、比利时、巴西的游戏业？如果 GameSpot 中文版只是像 Scientifc American 那样全盘翻译国外的资料的话，我们大可不必担心，它不会有大的发展，因为科学是没有国界的，而游戏是有文化内涵、有国界的，它是一种大众性的娱乐，需要满足大多数人的口味。

如果 GameSpot 中文版不是全盘照搬，而是向本地市场逐渐靠拢的话，我们就需要警惕起来。如何抢在前面把握住本地的资源和素材，这就要求我们的杂志培养起一支属于自己的记者队伍，比较下来，除了大软之外，还没有哪家游戏媒体拥有一支合格的记者队伍，这无疑是致命的。

由于国内游戏业的落后，本地的资源和素材也许并不多，但这并不能成为放弃的理由。事实上，我觉得我们的游戏媒体在这方面挖掘得很不够，我们更多的是考虑如何从中盈利，而不是如何挖掘出有价值的素材。此外，我们的游戏媒体是不是也可以把视野放宽一点，针对自己读者群的特点，加入更多时尚 / 娱乐方面的内容而不只是游戏方面的。

另外，在本土化的周边服务、人文关怀和社区关怀方面，国内媒体有着得天独厚的优势，这一点是很明显的。

2、发行渠道 发行渠道不畅是制约杂志成长的一个最要命的瓶颈，在这一点上，国内几家比较老的游戏媒体都有很大的优势。

3、广告客户 我没看到 GameSpot，也不知道它的内外资合作方式是怎样的。一般外资传媒在中国办杂志报刊广告方面都会受到种种限制，这会不会为今后的 "软广告" 埋下隐患也很难说。国外媒体进入中国的目的就在于赚钱，不赚钱的事情它是不会作的。第 1 期 GameSpot 的广告很少，价格也不算高，要么它是在投石问路，要么就是因为它在客户来源方面还没有打开自己的门路，还是看看今后的发展再说吧。

还有一个问题就是大家提到的 "枪手" 问题。纸张媒体的一大特点是它的成本主要体现在人力成本上（所以国外资本的优势在这里的发挥余地不大），体现在从业人员（包括编辑和作者）的素质上，我国整个传媒业的人才都很短缺，遑论游戏媒体？"枪手" 只是这个问题的一个投影。

●Delphi

重复一下我的看法 "当一名作者明知自己枪化行为是不道德的，甚至会引发道德风险，而一意为之。无论基于何种原因，都是不能饶恕的。" 有些讨论已经明显偏离了正确的航道。枪手不是解决问题的关键，Gamespot 模式更不是包治百病的灵药，面临国外强势游戏媒体的冲击，如何应变才是关键。而这一点，更突出了再造媒体这一环的重要性。

"枪手" 只是问题的一个投影，那么有谁真正把握了这个至关重要的命题呢？无论现在平面的 Gamespot 如何有争议，对其自身来说，发生根本性的倒退可能性并不大。一本境外授权的杂志不可能颠覆整个国内游戏媒体，但它确实能够让某些人开始正视一个问题——游戏媒体的公信力。

●Tester

我们在这里并不是完全要讨论个什么谁好谁不好，谁又能代替谁的问题。而更多的是借此为东风给国内游戏媒体提提醒。


《朋友》 湖南 木偶军团

当然，我一直认为，枪手的问题在游戏媒体，游戏媒体的问题在游戏公司，游戏公司的问题在玩家，而玩家的问题在盗版。

盗版啊盗版，你真是可爱又可恨。你既让我们体会到什么是真正的价廉物美，又毁掉了不少人的幸福。

既然盗版未解决，再怎么说都是一堆废话，认倒霉吧，各位，去买吧，各位。

●小马

媒体公信力在逐渐丧失，这不是游戏媒体的 "专美"。有偿新闻，歪曲报道，恶性炒作，捕风捉影 这股虫流早使得各路传统媒体的公信力在公众心中拉出一根接一根的大阴线了。

现在单纯依靠发行盈利的媒体已经越来越少，广告成了媒体的命脉。由于利害关系直接而突出，广告主对媒体内容的控制力超乎想象。在读者权益和自身生存之间无数媒体正苦苦地找寻一种平衡，做着艰难的抉择。IT 媒体就是非常典型的例子。

身处 IT 媒体的边缘，游戏媒体面对的是低端用户和低水平市场。计算机行业的广告投放固然相当可观，但游戏媒体却难以感受其 "阳光雨露"，摆在面前的只有十分有限的客户资源。如何争取这宝贵的资源呢？靠媒体的公正、专业、独立、尖锐 …？圈子里的游戏规则不是这样的。正所谓 "适者生存"，由于没有产业的良性循环、没有适合独立声音的土壤，游戏媒体个个生得都有些歪瓜裂枣。

怎么办？降低成本，靠发行生存？以此摆脱怪圈，特立独行，争取民心，得道多助？ 或者不管不顾，用专业精到的手法硬生生夺取注意力和话语优势？· 市场混乱低迷，消费心态失衡，企业和媒体形成了相互依附的病态共生物，有谁能敢于在目前这种状况下跳出来大吼个 "独立宣言" 吗？如果我是媒体的经营者，怕是要为这问题变成昭关前的伍子胥了。

在维持生存的基础上，在相对有限的空间里，留一些真正为读者做的东西，这是大家形成共识的妥协方案

●保罗

把枪手问题仅仅归咎于枪手本人或是游戏媒体或是游戏公司或是玩家或是盗版，都难以反映问题的本质。游戏媒体上的枪手的泛滥程度远比其它媒体严重得多，因为对于一个幼稚产业来说，枪手往往是性价比最高的一种宣传工具。如果游戏商能找到更有效的宣传手段，如果媒体的广告客源能更充足，如果玩家的分辨能力能更高一些，枪手的存在就失去了意义，而这一切不正说明了我们游戏业的幼稚吗？这是整体的问题，局部无法左右整体，所以大家在这个问题上都觉得力不从心。

这种幼稚的状况不可能在几年内得到改观，也许怪只能怪大家生不逢时，早一点的话竞争不激烈杂志靠发行生存还能保有自己的特点，晚一点的话市场成熟起来杂志的选择面宽一些也可以想法做出自己的特色，可现在偏偏赶在转型期上，旧格局被打破新格局还没完善起来，只好这样撑着。

不过，就这样任由怪圈继续下去直到有一天游戏业自己成熟起来的想法似乎也不大现实，套句老话 不在沉默中爆发就在沉默中死亡。我觉得这个时候需要的正是新鲜力量的进入，较量的正是经营者的魄力。乱世出英雄，总会有一些人站起来，然后倒下去，但他们的倒下和他们在倒下前所取得的成绩总会给这个 "病态共生物" 以震动，教它学会不断地纠正自我，规范自我，直至走向健全。

我觉得 GameSpot 不可能充当先锋的角色，外资进入中国市场的目的就是为了赚钱，而不是为了做铺路石，它的进入可能会给我们带来一些新的视野，但不会带来震动。

●Delphi

当生存已经不再是首要问题时，游戏媒体应该考虑的长远些。诚然，公信的丧失，已不是游戏媒体一家所面临的现实，但作为游戏媒体资深编辑，有如此的心态令人欣慰。不过，媒体再造问题也许最终如西绪弗斯的境遇一般，陷入反反复复的尴尬境地。


《冬月》 湖南 张霜

2002 年第 3 期 读者调查问卷统计结果

读者对杂志改版后的总体印象：

非常好	25 6%
还不错	45 2%
一般般	18 3%
不太好	8.7%
糟透了	1.2%

读者对本期封面的感觉：

非常好	21.1%
还不错	40.8%
一般般	23.6%
不太好	6 2%
糟透了	8.3%

本期读者最喜欢的三个栏目：
①冒险之王
②娱人码头
③尖端武器

本期读者最不喜欢的三个栏目：
①封面视点
②霸者之道
③运动极限

本期版式最受读者喜爱的栏目：
冒险之王
本期版式最不受读者喜爱的栏目：
娱人码头
本期读者最喜欢的文章：
霸者之道 钢铁的圆舞曲
本期读者最不喜欢的文章：
霸者之道·控制了沙丘就控制了宇宙

2002 年第 3 期幸运读者名单

山东德州	曹建广	北京	赵嵩
云南昆明	张黎	江苏宿迁	秦冢
湖北武汉	肖一	福建福州	杨小冬
天津	付佳	黑龙江	邹罂
河北邢台	鹿魁刚	上海	于言
新疆	廖黎明	海南海口	伍运兴
陕西西安	陆莹	广东清远	李俊
辽宁沈阳	李一涵	湖南株洲	谭笑
新疆	李岩	辽宁丹东	刘宾
黑龙江	凌治	辽宁沈阳	武斌
吉林长春	王琦智	广西南宁	何可梓
福建莆田	陈洪珠	上海	张毅
河北唐山	姚大为		







1994...











HOW DOES IT FEEL TO DRIVE THE FASTEST STOCK CARS ON EARTH?
IT FEELS LIKE THIS.
PAPYRUS

每一出好戲

都有一個不容忽視的登場



家用电脑与游戏机

1994年6月创刊

Ubi Soft 育碧软件

简体中文版

世界杯即将打响，甲A仍在血战，《足球经理》不可不玩！

- 完全掌握球会发展的每一个细小动态。
- 超过400家欧洲球会将悉数登场。同时超过11000位2001–2002赛季的球员将供你选择。
- 不仅可以对整个球队进行战术指导，同时还可以针对每位球员的特点，制定单体战术。
- 各种欧洲国家级联赛和洲际杯赛可以参加。
- 同时允许10位玩家一起游戏。
- 方便易用的编辑功能，玩家可以创建自己的联赛，球员等。

Director of FOOTBALL

新 世界足球经理 2002

heart-Lin

魔域帝国（简体中文版）



全国十大传媒联合推荐，境外媒体一致公认年度最佳即时战略游戏！

全新简体中文华夏版再出击！

- ◆贴近自然的动态图像表现，逼真刻画环境的每个细节。
- ◆多达65种的作战单位，每个作战单位有超过50种动作表现。
- ◆充分利用环境和兵种特性，演化出丰富多彩的战术组合。

宠物情缘之我爱狗狗

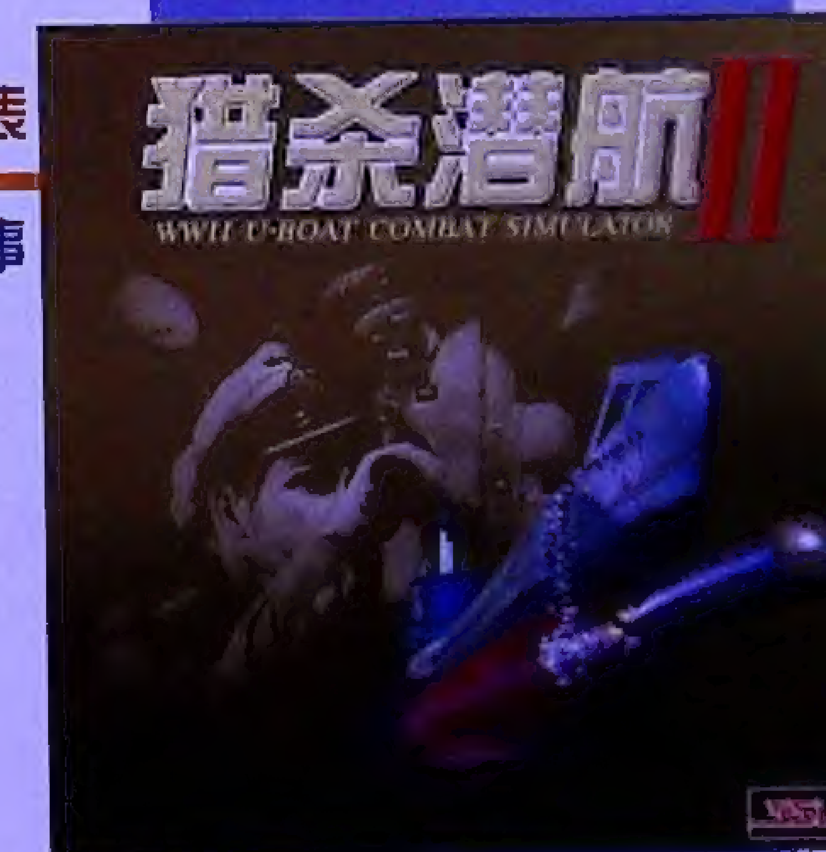


与你的宠物共建一个虚拟空间
让你的生活体验无限真实感受

简体中文版

- ◆全球知名宠物培养游戏第四作
- ◆角色形象可爱，种类丰富
- ◆游戏中可使用的道具种类丰富
- ◆游戏简单易懂，容易上手
- ◆制作精良的休闲，娱乐桌面游戏

猎杀潜航II（简体中文版）特别附赠 操作键盘表



经典潜艇模拟系列全新出击，再现二战真实潜艇、战舰和战机惨烈战事

数万玩家热切期待的《猎杀潜航II》简体中文版再度出击！

- ◆完美再现二战真实潜艇、战舰和战机，打造史上最强的潜战体验
- ◆战役任务涵盖整个大西洋上的二战战事
- ◆可以驾驶潜艇与《驱逐舰指挥官》中的战舰联线作战
- ◆真实的海上环境，船的动作模型，武器系统以及天气变化
- ◆超强的人工智能挑战经验最丰富的指挥官
- ◆超棒的视觉效果和真实的环境音效

上海育碧电脑软件有限公司
地址：中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话：(021) 58788969-223 232
传真：(021) 58367021
网址：http://www.ubisoft.com.cn
服务热线：(021)58788969-241(周六、日休息)

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼(100086)
电话：(010)62581571
传真：(010)62581569

广州联络处
地址：广州市天河区龙口西路天成大厦2座8F
电话：(020)87576341
传真：(020)87576341

Ubi Soft 育碧软件

家用电脑与游戏 Play! FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

读者问卷调查

您的参与是对我们最大的支持

【2002年5月号总第93期】

请让我们认识

- 姓名：________
- 年龄：______ ●性别：□男 □女
- 通讯地址：________
- 邮政编码：________
- 电子信箱：________

请让我们了解

栏目列表
（下面问题如涉及栏目请您按数字填写）

(1)封面视点 (2)特别企划 (3)电娱实况
(4)网络帝国 (5)冒险之王 (6)霸者之道
(7)强手大亨 (8)尖端武器 (9)运动极限
(10)软硬武略 (11)娱人码头

- 您对本期杂志的总体印象：
  □非常好 □还不错 □一般般
  □不太好 □糟透了
- 您对本期封面的感觉：
  □非常好 □还不错 □一般般
  □不太好 □糟透了
- 本期您最喜欢的三个栏目：
  ①______ ②______ ③______
- 本期您最不喜欢的三个栏目：
  ①______ ②______ ③______
- 您最喜欢本期哪个栏目的版式：
  ____
- 中国游戏风云榜选票
  您最喜爱的游戏：
  ①________
  ②________
  ③________
  ④________
- 您最不喜欢本期哪个栏目的版式：
  ____
- 本期您最喜欢的文章是：
  ____
- 本期您最不喜欢的文章是：
  ____
- 您对本期杂志最满意的是：
  □价格定位 □印刷质量 □文章内容
  □版式设计 □编辑风格 □其它
- 您对本期杂志最不满意的是：
  □价格定位 □印刷质量 □文章内容
  □版式设计 □编辑风格 □其它
- 您阅读本期杂志的时间：
  ____
  传阅人数：
  ____
- 您最关注哪一类游戏的资讯：
  ____
- 您对本期哪家厂商的广告最感兴趣：
  ____





☺ 请让我们倾听 ——

●留言板

感谢您填写调查问卷，我们将从每月回函中抽奖选出25位幸运读者，奖品为一套游戏或工具软件。

请您按以下地址寄出（问卷复制有效）：
100037 北京813信箱
《家用电脑与游戏》编辑部收